Podpowiedzi do: Opowieści z Wybrzeża Mieczy · Kingpin · Discworld Noir



www.silvershark.com.pl

Action PLUS

Nr 08/99 (20)
Wrzesień 1999

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

ALIENS VERSUS PREDATOR™

Instrukcja:
Fallout

Poradniki:
- Airline Tycoon
- Apache Havoc
- Civilization: Call to Power cz. 2
- Jagged Alliance 2

- Budka Suflera
- Poradnik Hackera
- Tipsy
- Wytrychy

Solucje:
- Aliens vs. Predator
- Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy
- Corsairs
- Discworld Noir
- GTA: London 1969
- Kingpin: Life of Crime
- Requiem: Avenging Angel





I po wakacjach...

Jak głosi stare przysłowie, wszystko co dobre, szybko się kończy - a tegoroczne wakacje nie były tutaj niestety wyjątkiem. Co to oznacza, nie trzeba chyba nikomu wyjaśniać... Ale są też i dobre strony nadchodzącej jesieni. Po pierwsze będzie chłodniej, nie będzie więc problemów z gotującym się sprzętem i zalewającym oczy potem. Po drugie szybciej nastające wieczory uwolnią nas od wszechobecnych refleksów na monitorze. A po trzecie, i najważniejsze, zbliżają się Święta, a to oznacza wysyp nowych gier!

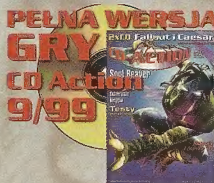
Zanim to jednak nastąpi wypada zająć się tym, co mamy obecnie - tym bardziej, że i teraz na monotonię narzekać nie można. Zresztą zerknijcie do spisu - takiej dawki dobrych tytułów już dawno nie było! A to przecież nie koniec passy: wystarczy zobaczyć zapowiedzi na przyszły numer, który ma przecież szansę na równie głośne pozycje!

Na koniec, zanim skończę, pozwolę sobie na jeszcze jedną uwagę organizacyjną. Jak już pewnie zauważyliście, sąsiednia strona znowu należy do instrukcji - Info-Plus największą popularnością się nie cieszył, więc gdy zaczęło brakować miejsca na zmieszczenie wszystkich pomocy, poległ na polu chwały. Jego reinkarnacja jest jednak jak najbardziej możliwa, ale zależy od waszego poparcia, czyli listów. Jeśli go chcecie - piszcie, jeśli nie - cóż, było, ale się skończyło...

Naczelny (bo Tim ma niestety przerwę wakacyjną...)

PS. Bardzo wszystkich przepraszamy za zamieszanie (wprowadzone przez CD Action) związane z grą pt. Wacki. Jako zadośćuczynienie solucja ta znalazła się już na krążku sierpniowego CDA, była także przez nas wysyłana pocztę elektroniczną do wszystkich, którzy o nią poprosili. Mamy nadzieję, że nie zburzyło to Waszego do nas zaufania i obiecujemy baczniejsze przyglądanie się innym w przyszłości.

Zawartość numeru



Instrukcje:



Solucje:



Poradniki:



HACKER:

W NASTĘPNYM NUMERZE:

Solucje i poradniki do: **Descent 3, Darkstone, Dungeon Keeper 2, MechWarrior 3, Commandos Beyond the Call of Duty** oraz **Heroes of Might and Magic VII.**
Szukajcie nas w kioskach pod koniec września!!!



e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 20
Wrzesień '99

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

producent: Interplay
platforma: PC

FALLOUT

Po uruchomieniu gry - a sprawa jest bardzo prosta - wystarczy postępować wedle wskazówek ukazujących się na ekranie [zostaniesz zapytany o chęć zainstalowania sterownika do Direct X, co odradzamy, bo pewnie masz już nowszy i lepszy, a potem o wielkość instalacji (im więcej miejsca przeznaczysz na dysku dla gry, tym szybciej i sprawniej obsłuży ją Twój ukochany komp)] - najważniejszą i w zasadzie decydująca o przebiegu gry czynnością będzie stworzenie postaci bohatera. Gra jest o tyle fascynująca, że możesz w nią zagrać kilka razy, bowiem dla każdego ze stworzonych przez Ciebie bohaterów będzie przebiegała nieco inaczej.

GŁÓWNY BOHATER

Zaczynając grę masz do wyboru albo stworzenie od podstaw swojej postaci, albo wybranie jednej z trzech gotowych, opisanych poniżej:

Max - największy, najsilniejszy i najbardziej wytrzymały osobnik w Schronie. Kłopot w tym, że zaraz po porodzie upuścił go robot medyczny, co znacznie obniżyło jego inteligencję i związane z nią umiejętności.

Natalia - wyjątkowo inteligentna, utalentowana akrobatka, ze wspaniałym refleksem i koordynacją ruchu. Jej jedynym kłopotem jest zrozumienie pojęcia cudzej własności.

Albert - charyzmatyczny przywódca niewielkiej grupy w Schronie. Potrafi pełnić rolę negocjatora pomiędzy różnymi frakcjami, jak również przekonywać do swojego punktu widzenia. Gdyby urodził się w spokojniejszych czasach, zostałby pewnie prawnikiem.

Każdą z tych postaci można w ograniczonym zakresie przekształcić za pomocą przycisku MODIFY.

Bardziej doświadczony gracz będzie jednak chciał z pewnością mieć możliwość stworzenia własnego bohatera od podstaw za pomocą przycisku CREATE CHARACTER.

Twoja postać jest odwzorowana za pomocą szeregu charakterystyk, jak np. siła, zręczność, wytrzymałość, inteligencja, które z kolei mają wpływ na takie umiejętności, jak posługiwanie się najróżniejszymi typami broni, skradanie, naprawianie różnych przedmiotów, prowadzenie dialogów itp. Jeżeli zechcesz uzyskać dokładne informacje na temat jakiejś cechy lub umiejętności, kliknij na niej, a w prawym dolnym rogu pojawi się dokładny opis.

Aby stworzyć własnego bohatera, musisz:

Przydzielić pięć dostępnych punktów charakteru [CHARACTER POINTS] do wybranych przez siebie cech. Dostępne są:

Siła [Strength] - wpływa na efektywność ciosów zadawanych podczas walki wręcz oraz ilość ekwipunku, jaką może unieść postać; większa siła pozwala na używanie cięższych typów broni.

Spostrzegawczość [Perception] - wpływa np. na umiejętność strzelania z broni na większe odległości.

Wytrzymałość [Endurance] - wpływa na ilość punktów zdrowia i odporność na obrażenia, zatrucia i promieniowanie.

Charyzma [Charisma] - im wyższa, tym łatwiej Ci będzie komunikować się z ludźmi, przekonywać ich do swojego punktu widzenia i targować się przy zakupie ekwipunku.

Inteligencja [Inteligence] - im wyższa, tym więcej umiejętności możesz doprowadzić do perfekcji, wpływa też na ilość możliwych odpowiedzi podczas prowadzenia dialogu. Wysoka inteligencja jest ważna dla każdego typu postaci.

Zręczność [Agility] - wpływa na umiejętności wymagające koordynacji i opanowanie sztuk walki; szczególnie ważna dla postaci wzorowanych na złodziejach i wojownikach.

Szczęście [Luck] - trudna do zdefiniowana cecha, mająca wpływ na wiele rzeczy; generalnie rzecz biorąc, każdemu przyda się jego odrobinka, zaś zbyt niski jego poziom może zaowocować różnymi przykrymi niespodziankami.

Istnieje również możliwość zabrania części punktów z jednej cechy i przydzielenia ich do innej, wedle własnego uznania. Żadna cecha nie może jednak spaść poniżej jednego punktu, nie zaleca się także obniżania którejkolwiek cechy poniżej czterech punktów.

Twojego bohatera charakteryzują też inne czynniki, których nie możesz bezpośrednio zmieniać, gdyż kształtują je cechy wymienione powyżej. A są to:

Punkty Zdrowia [Hit Points] - określają one, ile jeszcze możesz oberwać, zanim przeniesiesz się do Krainy Wiecznych Łowów. Ich liczba będzie się zwiększać wraz ze zdobywaniem doświadczenia (a konkretniej, z kolejnymi poziomami zaawansowania postaci). Początkową ich ilość określa taki wzorek - 15 + (2 x Wytrzymałość) + Siła.



Klasa Zbroi [Armour Class] - czyli Twoja sprawność w unikaniu ataków w czasie walki. Im wyższy wskaźnik AC, tym Twój przeciwnik ma mniejsze szanse na trafienie Cię. Możesz go zwiększyć zakładając różnego rodzaju zbroje. Początkowe AC jest równe Twojej Zręczności.



Punkty Akcji [Action Points] - używane są tylko w czasie walki. Wtedy każda czynność, którą wykonujesz - jak wyciągnięcie broni, strzał, poruszanie się czy otwieranie drzwi - kosztuje Cię określoną liczbę punktów akcji, które odejmuje się od ilości, jaką posiada Twój bohater. A więc im więcej będzie ich miała Twoja postać, tym więcej będziesz mógł zrobić w czasie walki. Kiedy wyczerpiesz wszystkie punkty akcji, nie możesz już nic zrobić i musisz bezradnie czekać do następnej tury. Jednakże jeżeli np. zakończysz turę mając 4 punkty akcji, to na czas tury przeciwnika dodadzą się one do Twojego wskaźnika AC. Po zakończeniu tury przeciwnika wskaźnik AC wróci do pierwotnego stanu.

Maksymalny Udźwig [Carry Weight] - to maksymalny ciężar, jaki możesz unieść. Przelicza się on bezpośrednio na wagę ekwipunku, tzn. jeżeli ten wskaźnik Twojej postaci wynosi 100, to możesz unieść 100 funtów ekwipunku. Jego początkową liczbę można obliczyć następująco - 25 + (Siła x 25).

Bonus do obrażeń w walce wręcz [Melee Damage] - ilość dodatkowych punktów obrażeń, które dodają się w czasie walki (wręcz lub np. przy pomocy noża, młota czy kastetu). Np. kiedy komuś przywalisz kastetem, to do podstawowych obrażeń, jakie zadaje ta broń, doda się bonus Twojej postaci. Na stopień obrażeń zadawanych w walce wręcz ma też wpływ Siła. Początkowy bonus oblicza się odejmując od Siły swojej postaci 5, z tym, że minimalny bonus wynosi 1 punkt.

Odporność na Obrażenia [Damage Resistance] - zdolność do redukowanie skutków uszkodzeń w walce. Jeśli wynosi na przykład 10%, a ty doznasz 20 punktowych obrażeń wskutek jednego ataku, w rzeczy samej skończysz na obrażeniach 18 punktowych. Twoją odporność na obrażenia podnosi zbroja. Początkowa odporność wynosi 0%.

Odporność na Zatrucia [Poison Resistance] - zdolność do redukowania skutków zatrucia. Cecha osobliwie ważna dla Polaka z epoki barów mlecznych. Działa podobnie jak odporność na obrażenia. Początkowa odporność = Wytrzymałość x 5. Przeciętna wartość to 25%.

Odporność na Radiację - zdolność do redukowania skutków napromieniowania. Działa podobnie jak odporność na obrażenia. Początkowa odporność = Wytrzymałość x 2. Przeciętna wartość to 10%.

Kolejność [Sequence] - ta statystyka determinuje kolejność, w jakiej następne osoby zaczynają swoją turę w walce. Im wyższa wartość, tym większe masz szanse wziąć się do roboty, zanim cokolwiek zacznie robić Twój przeciwnik. Początkowa wartość równa się Spostrzegawczość x 2. Średnia wartość wynosi 10.

Tempo Powrotu do Zdrowia [Healing Rate] - szybkość z jaką Twoja postać odzyskuje odebrane punkty zdrowia. Jeżeli odniosłeś obrażenia i nie będziesz przerywał podróży, to pod koniec każdego dnia odzyskasz liczbę punktów zdrowia równą temu wskaźnikowi. Jeżeli będziesz odpo-

czywał, to co 6 godzin będziesz odzyskiwał liczbę punktów zdrowia równą temu wskaźnikowi.

Krytyczna Szansa [Critical Chance] - krytyczne uderzenia w walce są specjalnymi atakami, które powodują dodatkowe obrażenia lub jakiś specjalny efekt. Szansa na zadanie krytycznego uderzenia jest częściowo oparta na tym wskaźniku. Im jest on wyższy, tym większe masz nadzieje na zadanie jednego z tych specjalnych ciosów. Wyraża się go w procentach i dodaje bezpośrednio do szansy na krytyczne uderzenie. Początkowo ten wskaźnik jest równy poziomowi szczęścia, później można go zwiększyć.

Dokonawszy przydziału punktów, powinieneś

Wybrać trzy umiejętności, które uznasz za najbardziej przydatne [TAG SKILLS]. W przeciwieństwie do cech charakteru, umiejętności wzrastają w czasie gry wraz ze zdobywaniem doświadczenia. Opanowanie każdej umiejętności wyrażane jest w procentach. Możesz wybrać trzy umiejętności, w których będziesz szczególnie dobry. Na początku dostaniesz +20% do każdej z tych umiejętności, a w czasie gry, kiedy będziesz dodawał do nich dodatkowe punkty przy zdobyciu kolejnego poziomu, będą one rosły dwukrotnie szybciej. Aby wybrać specjalną umiejętność, kliknij na guziku znajdującym się po lewej stronie danej umiejętności. W czasie gry będą one podkreślone innym kolorem w celu odróżnienia ich od innych. Aby ułatwić Ci wybór, poniżej przedstawiamy charakterystykę wszystkich umiejętności:

Mała Broń [Small Guns] - umiejętność obchodzenia się z pistoletami, uzi, strzelbami i karabinami. Im wyższa, tym celniej i na większe odległości będziesz mógł strzelać.

Ciężka Broń [Big Guns] - umiejętność obchodzenia się z miotaczami płomieni, ciężkimi karabinami maszynowymi (Minigun), wyrzutniami rakiet i inną bronią ciężkiego wsparcia. Osobiście uważam, że można to sobie spokojnie darować - najpierw wystarczają karabiny, a potem przerzucasz się na broń energetyczną - Anakha.

Broń Energetyczna [Energy Weapons] - umiejętność obchodzenia się z bronią laserową i plazmatyczną. Korzyści jak wyżej.

Walka Wręcz [Unarmed] - umiejętność robienia krzywdy bliźnim przy wykorzystaniu pięści i nóg. Im wyższa, tym większe masz szanse na skuteczne i ostateczne przywalenie przeciwnikowi.

Elokwencja [Speech] - umiejętność dogadywania się z innymi. Im wyższa, tym większe Twoje szanse na przekonanie kogoś do Twojego punktu widzenia. Kiedy istnieje możliwość, że ktoś Ci uwierzy lub nabierze się na Twój blef, to ten właśnie wskaźnik jest brany pod uwagę. Umiejętność ta jest używana automatycznie.

Handel [Barter] - umiejętność handlu. W post-nuklearnym świecie ludzkość powróciła do handlu wymiennego ("mi wam węgiel", "wi nam banana", Viva Mozambik, viva Polonia!). Im wyższa jest ta umiejętność, tym więcej będziesz mógł wytargować. Obniżysz też cenę, jaką trzeba Ci będzie zapłacić za towary i zwiększysz ilość pieniędzy, jakie będziesz otrzymywał przy sprzedaży własnego ekwipunku. Nie jest to umiejętność przydatna dla zwolenników wzbogacenia się poprzez oferowanie stronie przeciwnej kilku uncji szybkiego ołowiu w zamian za wszelkie towary (propozycja nie do odrzucenia), jednakże może się przydać postaciom bardziej nastawionym na główkowanie. Umiejętność ta jest używana automatycznie.

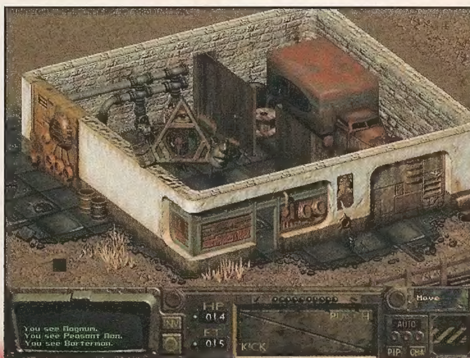
Hazard [Gambling] - opanowanie tej umiejętności pozwala Ci częściej wygrywać w grach szansy. Umiejętność ta jest używana automatycznie.

Umiejętność przetrwania w dziczy [Outdoorsman] - umiejętność życia w dziczy i przetrwania w nieprzyjaznym środowisku (nie dotyczy to, oczywiście, środowisk takich jak wnętrze hutniczego pieca przy wytopie surówki). Umiejętność ta jest używana automatycznie.

Skradanie się [Sneak] - umiejętność poruszania się cicho i niepostrzeżenie. Opanowanie tej umiejętności znacznie zmniejszy szanse zauważenia Cię przez niepowołane oczy z większej odległości. Umiejętność aktywowana ręcznie przez gracza.

Otwieranie zamków [Lockpick] - jeżeli chcesz otworzyć jakiś zamek, do którego nie posiadasz klucza, to ta umiejętność jest stworzona dla Ciebie. Posiadanie wytrycha powiększy Twoje szanse powodzenia, ale nie jest to konieczne. W grze występują dwa typy wytrychów: prymitywne i elektroniczne. Umiejętność aktywowana jest manualnie przez gracza. Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Kradzież [Steal] - sztuka zabierania komuś lub czemuś czegoś bez zwracania uwagi - czyli dokonywania zmian własności nagłych, jednostronnych a niedobrowolnych. Im większy obiekt Twojego pożądania, tym trudniejsze jest zabranie go niepostrzeżenie. To samo tyczy się próby zachachmęcenia kilku rzeczy na raz. Nie możesz ukraść przedmiotu, który jest aktywnie używany (np. zbroi, którą facet akurat ma na sobie). Dobrym pomysłem jest zakradanie się do ofiary od tyłu (Che! Che?!) Umiejętność aktywowana manualnie przez gracza. Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.



Pułapki [Traps] - umiejętność rozbrajania różnych niespodzianek, które mogą Ci narobić "huku i kuku". Będziesz je znajdywał dzięki swojej Spostrzegawczości. Możesz też używać tej umiejętności, aby zastawić pułapkę na przeciwnika. Jednakże pamiętaj, że niedbałość zaowocuje natychmiastową detonacją ładunku. Umiejętność aktywowana manualnie przez gracza (lecz czasami i automatycznie). Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Pierwsza pomoc [First Aid] - umiejętność leczenia niewielkich ran. Możesz jej używać tylko 3 razy dziennie, trwa to też trochę czasu. Umiejętność aktywowana manualnie przez gracza. Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Doktor [Doctor] - bardziej zaawansowana metoda leczenia. Dzięki niej możesz opatrywać bardziej zaawansowane obrażenia i skręcone kończyny, ale nie zatrucia i napromieniowanie. Używanie tej umiejętności zajmuje więcej czasu. Możesz jej używać trzy razy dziennie, ale nie wpływa to na ilość aktów pierwszej pomocy. Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Nauka [Science] - obejmuje umiejętność posługiwanie się komputerami, opanowanie elektroniki, mechaniki i inne zajęcia wymagające pracy szarych komórek. Umiejętność aktywowana manualnie przez gracza (lecz czasami i automatycznie). Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Naprawa [Repair] - umiejętność naprawy wszelkiego rodzaju urządzeń. Po wybraniu tej umiejętności musisz wskazać miejsce, gdzie ma być użyta.

Teraz trzeba Ci wybrać dwie cechy szczególne - upodobania czy nawyki [TRAITS]. Są to cechy charakteryzujące cię w sposób szczególny. Nie mieszczą się właściwie w żadnej statystyce, nie da się też ich umiejscowić, twórcy gry nadali im więc ich własną nazwę.

Każdy nawyk ma dobrą i złą stronę - jeśli godzisz się z korzyściami, musisz też wraz z nimi przyjąć wady. Na szczęście masz tu swobodę wyboru.

Nie musisz wybierać żadnej z cech szczególnych, wybór należy do Ciebie. Decyzję jednak musisz podjąć podczas tworzenia postaci - w czasie gry nie możesz wybrać cechy szczególnej. Aby ją wybrać, kliknij mały przycisk przy nazwie cechy. Wybrane będą podświetlone.

Szybki metabolizm [Fast Metabolism] - metabolizm w Twoim organizmie przebiega dwukrotnie szybciej. To oznacza, że jesteś o wiele mniej odporny na promieniowanie i zatrucia, ale Twoje rany leczą się szybciej. Uzyskujesz +2 do Tempa Zdrowienia, ale zaczynasz z odpornością na promieniowanie i zatrucie ustawioną na 0%.

Poczciwy Misio [Bruiser] - jesteś trochę wolniejszy, ale też masywniejszy. Nie uderzasz często, ale kiedy już to zrobisz... to klękajcie narody! Ogólna ilość Twoich punktów akcji jest zmniejszona, ale za to masz większą siłę. Dostajesz do niej bonus +2, ale tracisz 2 punkty akcji. Misio myśli nieco wolniej.

Drobna Budowa [Small Frame] - Mały, ale wariat. Może nie jesteś tak duży, jak reszta mieszkańców Schronu, ale to Ci nigdy nie przeszkadzało. Nie możesz nosić tak wiele, jak inni, ale jesteś zręczniejszy. Dostajesz bonus +1 do Zręczności, ale Twój maksymalny niesiony ciężar wynosi 15 x Siła.

Jednoręczność [One Hander] - jedna z Twoich rąk jest zdecydowanie sprawniejsza od drugiej (nie pytaj która i nie pytaj czemu). Jesteś świetny w posługiwaniu się bronią jednoręczną, ale broń dwuręczna jest dla Ciebie niezbyt wygodna. Masz o 40% mniejszą szansę na trafienie z broni dwuręcznej, ale za to o 20% większą na trafienie z broni jednoręcznej.

Finezja [Finesse] - masz bardzo wymyślne ataki, które wprawdzie nie czynią tyle obrażeń co zwykle, ale masz za to większą szansę na krytyczne uderzenie. Siła Twoich ataków jest zmniejszona o 30%, ale za to szansa na zadanie krytycznego uderzenia wzrasta o 10%.

Kamikaze - nie troszcząc się o własne bezpieczeństwo działasz o wiele szybciej podczas tury w walce. To obniża Twój wskaźnik AC tylko do wartości zbroi, którą nosisz, ale za to Twój wskaźnik Kolejności wzrasta o 5.

Ciężka łapa [Heavy Handed] - Twoim atakom brak jest wymyślności, ale za to są bardzo brutalne. Rzadko zadajesz krytyczne uderzenie (-30%), ale zawsze powodujesz więcej obrażeń podczas walki wręcz (+4).

Zapaleniec [Fast Shot] - użycie broni kosztuje Cię jeden punkt akcji mniej. Nie możesz jednak dokładnie celować.

Krwawa Miazga [Bloody Mess] - jakimś dziwnym zrządzeniem losu ludzie dookoła Ciebie umierają w najbardziej krwawy sposób.

Jonasz Pechowiec [Jinxed] - dobrą wiadomością jest to, że wszyscy dookoła Ciebie mają więcej krytycznych pomyłek (wybuchają ich bronie, trafiają nie w tych, co trzeba, tracą swoje tury i inne takie); kłopot polega na tym, że to odnosi się też do Twojej osoby.

Dobroduszność [Good Natured] - studiowałeś mniej agresywne umiejętności podczas dorastania. Zaczynasz z umiejętnościami walki (małe bronie, ciężkie bronie, broń energetyczna, walka bez broni i bronią białą) na niższych poziomach (-10%), ale rekompensują Ci to lepiej rozwinięte umiejętności pierwszej pomocy, doktora, elokwencji i handlu (+20%). Jest to jednorazowy bonus.

Uzależniony [Chem Reliant] - masz dwukrotnie większą szansę popadnięcia w nałóg niż inni, ale szybciej leczysz się z jego negatywnych efektów.

Odporność na chemikalia [Chem Resistant] - chemikalia mają na Ciebie tylko połowiczny wpływ, masz też o połowę mniejszą szansę na popadnięcie w nałóg.

Nocny Marek [Night Person] - czujesz się bardziej pobudzony, kiedy słońce chowa się za horyzontem. Twoja inteligencja i spostrzegawczość zwiększają się w nocy, ale są przyćmione w dzień. Do każdej z tych umiejętności dostajesz +1 punkt między 18:00 a 6:00, zaś -1 w pozostałym okresie czasu.

Zręczny [Skilled] - straciłeś na poprawę Twoich umiejętności więcej czasu, niż przeciętny osobnik, masz więc więcej punktów do rozdysponowania na poprawę różnych umiejętności. W zamian za to uczysz się umiejętności specjalnych rzadziej niż inni (co cztery poziomy). Z każdym nowym poziomem doświadczenia uzyskujesz 5 punktów

Uzdolniony [Gifted] - masz bardziej niż inni rozwinięte cechy wrodzone (siła, zręczność itd.), za to mniej czasu poświęciłeś na szlifowanie różnych umiejętności. Wszystkie Twoje cechy charakteru zyskują bonus +1, ale za to wszystkie Twoje umiejętności obniżone są o 10%. Z każdym poziomem dostajesz też o 5 punktów mniej na poprawę umiejętności.

4) wybrać wiek [AGE]. Nie wszyscy są tacy sami (i bardzo dobrze). Wiek wpływa na ich możliwości. Wiek Twej postaci pomoże Ci lepiej zdefiniować kreowaną przez Ciebie postać. Zamieszkujący schrony osobnicy są gotowi do wyjścia na zewnątrz w wieku lat 16 - i tracą też bożą iskrę w wieku lat 35. Możesz wybrać dowolny wiek z tego przedziału. Kliknij na guziku AGE, by z pełnego zapału młodzika zmienić się w doświadczonego człeka w sile wieku. W sumie ma to niezbyt wielkie znaczenie w grze - nie ma bezpośrednich korzyści ani niedogodności dla gracza.

5) wybrać płeć [SEX]. Możesz animować mężczyznę lub kobietę. Będzie to miało pewne znaczenie w grze, wyboru dokonaj więc po starannym namyśle. Niektóre z postaci, z jakimi przyjdzie Ci się zetknąć, będą odmiennie reagowały na samca lub samicę. Raz dokonawszy wyboru, zmienić już go nie możesz (wiadomo czemu).

6) Wybór imienia [Name]. Powinno coś mówić o charakterze Twej postaci, choć (niekoniecznie) możesz występować jako Bezimienny (None). Dobrze jest wybrać imię, od którego wrogom portki same spadają... np. Kat Bożej Ziemi, Nanoc Barbarian, Terminator lub coś w tym stylu.

Kiedy zakończysz tworzenie swojego bohatera, możesz dzięki guzikowi OPTIONS uczynić z nim kilka rzeczy.



Zachowaj [SAVE] - jeśli chcesz zapisać stworzonego bohatera w celu zachowania go na później, wybierz tę opcję. Pojawi się okienko Save Character - nadaj imię i kliknij DONE.

Wymaż [ERASE] - jeżeli nie jesteś zadowolony z Tworzonej przez Ciebie postaci, wybierz tę opcję. Będziesz miał szansę cofnięcia tego rozkazu, zanim postać wyląduje w koszu.

Wczytaj [LOAD] - aby wczytać postać uprzednio stworzoną, kliknij LOAD i wybierz postać z listy zapisanych.

Wydrukuj [PRINT TO FILE] - możesz sobie wydrukować wszystkie statystyki Twojego bohatera.

Na ekranie tworzenia postaci kliknij DONE, aby rozpocząć przygodę.

ZASADY OGÓLNE

Po rozpoczęciu gry możesz uniknąć przymusowego oglądania filmu naciskając ESC lub spację. Nie radzimy tego robić, jeśli wcześniej filmu nie widziałeś. Fragmenty filmowe zawierają ważną dla gracza informację.

Pierwszą rzeczą, jaką zobaczysz, jest Menu Główne (MAIN MENU).

Menu Główne - proste jak cios łomem w ciemię. Możesz wybrać z niego rozpoczęcie nowej gry (New Game), załadować uprzednio zapisaną (Load Game), obejrzeć film wprowadzający, zobaczyć listę osób, które - dla Twej przyjemności - natrudziły się nad grą lub wyjść do systemu operacyjnego.

Film wprowadzający (INTRO)

Obejrzyj intro. Aby je przerwać, zawsze możesz nacisnąć ESC lub spację... ale może zechcesz obejrzeć je kilka razy.

Spis pracusiów (CREDITS)

Możesz obejrzeć listę - długą niczym nóż kastylijskiego zbója - osób, które pracowały nad programem.

Nowa gra (NEW GAME)

Tym guzikiem zaczynasz zupełnie nowiutką grę. Jeśli zainstalowałeś Fallout przed chwilą, od tego powinieneś zacząć.

Wczytaj grę (LOAD GAME)

Tym guzikiem wczytujesz uprzednio zapisaną grę z listy wcześniej zapisanych. Nie powinieneś tykać tego guzika, jeśli wcześniej nie zapisałeś żadnej gry.

Wyjście z gry (EXIT)

Tym guzikiem wracasz do systemu operacyjnego. Nie musisz potwierdzać wyboru.

Ekran wyboru postaci (CHARACTER SELECTION SCREEN)

Zobaczysz go po wybraniu z Menu pozycji NEW GAME. Możesz wybrać jedną z trzech postaci przygotowanych dla Ciebie przez twórców gry (guzik TAKE), zmodyfikować którąś z nich (MODIFY) lub stworzyć (CREATING) Twoja własną postać od początku (nie zalecamy tego początkującym graczom, bo niełatwo przewidzieć, na jakie sytuacje natknie się bohater w grze - chyba że jesteś starym wyjadaczem i na grach zjadłeś już zęby mleczne, trzonowe i te z Kasy Chorych).

Guzik CANCEL wykopie Cię na powrót do Menu Głównego.

Grę rozpoczniesz po wyborze postaci. Jeśli widziałeś Nadzorcę, czy Strażnika (Overseer - jak go zwał, tak zwał) i wysłuchałeś, co ma Ci do powiedzenia, możesz go zamknąć klawiszem ESC. Grę zaczynasz przy bramie Schronu 13-tego (Vault 13). Masz zbadać najbliższe okolice i przejść się do Schronu 15. Aby tego dokonać, trzeba Ci będzie opuścić pieczary. Postać będziesz kontrolował przez Instrumentacyjny Panel Schronu (albo Interfejs, jak brzmi jego bardziej popularna nazwa). Za pomocą Interfejsu będziesz się też komunikował ze światem gry.

EKRAN

Górna jego część to widok gry (ekran główny), na którym obserwujesz rozwój akcji. Na tym ekranie pojawia się Twój Heros i postaci nie animowane przez gracza (Non-Player Characters). Tu też wykonujesz lwią część czynności związanych z grą - łazisz tam i siam, zbierasz, co nie przybite do podłogi, nie za gorące i nie ucieka na drzewo, gadasz z ludźmi, walczysz, otwierasz drzwi, myszkujesz gdzie się da i tak dalej.

Dolna część ekranu to Panel Interfejsu. W tej części dokonujesz działań takich jak: otwieranie kieszeni (Inventory), wybór broni do rozprawy orężnej, przejście na ekran cech animowanej przez Ciebie postaci, wybór opcji, odbiór informacji z okna dialogowego i inne.

Teraz objaśnimy, jak działa Pasek Interfejsu INTERFACE BAR.

Składa się on z następujących części:

Monitor komunikatów (DISPLAY MONITOR)
Ten monitor karmi Cię informacją zwrotną - ważną, więc jej nie pomijaj. Na szczęście możesz ją "przewinąć wstecz" (kursorami strzałek). Jeśli w czasie przeglądania informacji wstecznej pojawi się jakaś nowa, ekran automatycznie przesunie się na tę ostatnią.

Guzik zmiany aktywnego przedmiotu (SWITCH ACTIVE ITEM BUTTON)
Możesz przygotować dwa przedmioty do natychmiastowego użycia (przedmioty aktywne [Active items]). Przygotowujesz je w Iventory. Guzik, o którym mowa, pozwala na szybką zmianę tego, co Twój bohater trzyma w dłoni.

Guziki walki (COMBAT BUTTONS)
Gdy zaangażujesz się w bijatykę, panel zakrywający te dwa guziki (normalnie zasłonięte) odsunie się i ujawni Guziki Walki.
Koniec Kolejki (END TURN)
Naciśnięcie tego guzika skończy kolejkę walki.

Koniec walki (END COMBAT)
Naciśnięciem tego guzika możesz podjąć próbę zakończenia walki. Jeżeli w pobliżu są stwory żądne bijatyki, może Ci się to nie udać.

Guzik laptopu (PIPBOY BUTTON)
Naciśnięcie tego guzika ukazuje RoboCo PIPBoy 2000

Guzik postaci (CHARACTER BUTTON)
Naciśnięcie tego guzika ukaże Ci Ekran Postaci, na którym zobaczysz aktualne statystyki Twego bohatera.

Guzik mapy (MAP BUTTON)
Wciśniecie tego guzika wyświetli Ci automapę (najpierw musisz tam niestety dotrzeć, potem uzyskasz możliwość szybkiego przeniesienia się we wskazane miejsce).

Guzik zawartości kieszeni (INVENTORY BUTTON)
Kliknięcie na tym guziku otwiera Ci Inventory (co w walce kosztuje utratę tempa [action points]). Punkty tracisz nawet, jeśli kieszeń masz pustą jak wór kwestarza.

Guzik opcji (OPTIONS BUTTON)
Ten guzik ukaże Ci możliwe w danej chwili opcje.

Aktywność (ACTION POINTS)
Ten rząd światełek powie Ci, ile zostało Ci jeszcze Punktów Akcji. Punkty Akcji są w użyciu tylko podczas walki, jeśli się więc świecą, oznacza to, że zaangażowałeś się w walkę. W miarę zużywania tych punktów światełka gasną. W kolejnej turze bijatyki rozświetlają się ponownie.

Guzik używanego przedmiotu (ACTIVE ITEM BUTTON)
Tu właśnie wyświetlają się używane przez Ciebie w danej chwili przedmioty. Lewy klik - używasz przedmiotu. Prawy klik - zmienisz sposób użycia (tylko dla przedmiotów wielofunkcyjnych). W lewym dolnym rogu ukazuje się ilość AP, które tracisz używając danego przedmiotu. Jeżeli nie masz dość Punktów Akcji, nie możesz użyć przedmiotu. Niekiedy w rogu pojawi się mod użycia lub opcja. Dowiesz się z tego, do czego możesz użyć przedmiotu i co dzięki temu osiągniesz. Niekiedy kliknięciem możesz zmienić mod użycia (niektóre bronie można np. użyć do strzałów dokładnie mierzonych - wtedy w lewym dolnym rogu pojawi się cel).
Pasek amunicji (AMMO BAR)
Niektóre bronie i przedmioty mają ograniczoną ilość strzałów lub możliwości użycia. Zwracaj na to uwagę, bo pozostanie podczas walki z pustą fujarą w dłoni bywa kłopotliwe...

Wskaźnik trafień (HIT POINT COUNTER)
wskaźnik ten pokazuje, ile Ci zostało punktów trafień. Kiedy jesteś zdrów jak ryba, licznik jest biały. Ranni mają licznik żółty. Czerwony licznik oznacza, że niewiele Ci brak do śmierci. Gdy Twoje Hit Points spadną do zera, zdychasz i gra się kończy. Powinieneś załadować uprzednio zapisaną grę albo zacząć od początku.

Wskaźnik klasy zbroi (ARMOR CLASS COUNTER)
Ukazuje klasę aktualnie używanej przez Ciebie zbroi, zależną od tego, co wybrałeś, i od Twej postaci. Podczas walki może rosnąć lub maleć. Jeśli pod koniec kolejki masz jeszcze jakieś nadwyżki Punktów Akcji, przekształcają się w bonus klasy zbroi. Może to wyjaśnić zmiany, jakie obserwujesz.

SAVE GAME - ukaże Ci ekran zapisu gier.

EXIT - przerzuci Cię na powrót do Menu Głównego. Otrzymasz możliwość cofnięcia tej decyzji, jeśli nie zapisałeś bieżącej gry.

LOAD GAME - Ukaże Ci ekran gier już zapisanych i gotowych do wczytania.

PREFS - ten guzik pokaże Ci ekran preferencji

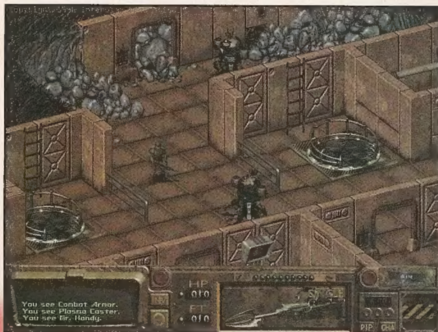
Preferencje

Kliknięcie w ten guzik wyświetli Ci listę możliwych wyborów. Jeżeli poziom głośności gry jest (wedle Ciebie) za niski lub za wysoki, lub jeśli chcesz zmienić którąś z innych opcji, powinieneś kliknąć w ten właśnie guzik. Są to ustawienia użytkownika (czyli Twoje), które pozwolą Ci na kontrolowanie lub dostosowanie do Twej wygody niektórych aspektów gry. Jeśli nie lubisz, by z Ciebie na przykład drwiono podczas bijatyki, wyłącz komentarze przeciwników. Możesz dobrać się do preferencji z paska interfejsu (wciskając guzik O) lub używając jego klawiaturowego ekwiwalentu (O) i wybierając preferencje (Preferences).

Oto lista preferencji:

Poziom trudności gry (Game Difficulty [Easy, Normal, Hard]). Możesz to bezkarnie zmienić w dowolnym momencie gry.

Poziom trudności walk (Combat Difficulty [Wimpy, Normal, Rough])
Kontroluje trudność bijatyk. Whimpy - to mięczak, Normal to normalny, Rough to twardziel. Przyznaj się, jaki jesteś.



Można to zmieniać w dowolnym momencie gry.

Szybkość walki ((Combat Speed [Slider: Normal -> Fastest, Player Checkbox])
Kontroluje szybkość animacji podczas walk. Jeśli walki toczą się nieco - dla Ciebie - za szybko, ureguluj je wedle woli.

Wyzwiska podczas walki (Combat Taunts [On, Off])
Ta opcja włącza lub wyłącza wyzwiska, jakimi Cię obrzucają przeciwnicy

Informacje bitewne (Combat Messages [Verbose, Brief])
Verbose (Opisowe) - to informacje dłuższe i dokładniejsze, zawierające więcej szczegółów. Brief to informacja zwięzła jak biczysko.

Target Highlight [On, Off, Targeting Only] - podświetla możliwe do ostrzelania cele.

Targeting Only - podświetlenie widać jedynie wtedy, gdy używasz kursora namierzania celu.

Poziom Przemocy (Violence Level [None, Minimal, Normal, Maximum Blood]) - kontroluje ilość "morderczych" animacji oglądanych przez gracza.

Szybkość opóźnienia tekstu (Text Delay [Slider: Slow -> Normal -> Faster]) - Ta opcja pozwoli Ci kontrolować czas, przez jaki na ekranie informacyjnym pozostają wszelkie wiadomości.

Language Filter [On, Off] - powiedzmy, że ta opcja pozwoli Ci na wybór języka, nie wszyscy bowiem mają chętkę na wysłuchiwanie słów grubych i obraźliwych. Ustaw wedle woli.

Bieganie (Running [Normal, Always]) - zawsze lub normalne. Wiadomo, o co chodzi.

Poziom Audio (Master Audio Volume [Slider: Off -> Quiet -> Normal -> Loud]) - kontrolujesz poziom głośności Muzyki (Music), Efektów dźwiękowych (Sound Effects) i głośności mowy.

Poziom jasności ekranu (Brightness Level [Slider: Normal -> Brighter]) - dzięki temu będziesz mógł rozjaśnić lub przyciemnić ekran.

Czułość myszy (Mouse Sensitivity [Slider: Slow -> Normal -> Faster]) - Wiadomo o co chodzi.

Koniec z preferencjami

DONE - wrócisz do gry

PASEK INVENTORY kontra KURSOR

Jeśli masz kursor w kształcie tarczy, przeniesienie go na pasek Interfejsu zamknie akcję i da Ci normalny kursor. Jeśli zamierzasz kogoś ostrzelać, żeby zacząć walkę, kliknij na broni pod guzikiem aktywnego przedmiotu i przenieś maleńki celownik na pole gry. Aby przerwać atak, przenieś celownik ponownie na pasek interfejsu.

Kursor akcji (ACTION CURSOR)
Sterujesz postacią przy pomocy Kursora Akcji, prostego symbolu, który łatwo opanować. Kursor Akcji pozwala Twej postaci na przechodzenie z miejsca na miejsce, walkę i rozmaite działania na otoczeniu oraz manipulowanie przedmiotami. W zwykłej sytuacji masz trzy mody Kursora Akcji.

Komenda Celowania (MOVEMENT COMMAND TARGETTING)
Trzeci mod, celowanie, osiągalny jest tylko podczas walki lub kiedy usiłujesz wymierzyć broń, by sprowokować walkę. By zmienić rozmaite mody, kliknij raz prawym przyciskiem myszy. Następny klik przeniesie kursor w kolejny mod.

Kursor Ruchu (MOVEMENT CURSOR)
Domyślne ustawienie kursora to kursor ruchu, zwany dalej heksagonalem lub heksem. Aby gdzieś przejść, przenieś heks w to miejsce i kliknij lewym przyciskiem myszy (LPM). Jeśli droga jest wolna, Twoja postać sama wybierze najkrótszą ścieżkę do miejsca przeznaczenia. Jeśli nie da się tam podejść, pośrodku heksa pojawi się czerwony X. Jeśli chcesz lepiej kontrolować Twoją postać, wybieraj do przejścia krótsze odcinki. Gdy zamierzasz biec, wduś SHIFT klikając LPM. Możesz zatrzymać Twoją postać w połowie drogi, klikając heksem i LPM na nowym miejscu przeznaczenia, do którego chcesz skierować Twoją postać.

Kursor Rozkazów (COMMAND CURSOR)
Spacery są miłe, ale jeśli chcesz zrobić coś konkretnego (otworzyć drzwi, pogadać z kimś), musisz użyć kursora rozkazu. Użyj go do wskazania przedmiotu lub osoby. Jeśli przesuniesz kursor po obiekcie i pozwolisz mu tam zostać przez sekundę, obok kursora pokaże się ikona, która Ci podpowie, co możesz z tym przedmiotem (lub osobą) zrobić, jeżeli klikniesz w LPM. Nie musisz czekać na tę ikonę przed kliknięciem, to tylko podpowiedź.
Aby wykonać czynność podpowiadaną, kliknij raz LPM.
Jeżeli chcesz zobaczyć, co innego możesz jeszcze zrobić, kliknij LPM i przytrzymaj wciśnięty guzik. Pojawi się kolumna ikon, ty zaś, trzymając nadal wduszony przycisk, przesuń kursor w górę lub w dół kolumny. Podświetlona ikona oznacza wykonanie czynności, którą uruchomisz zwalniając przycisk.
Zatrzymanie kursora na obiekcie (przez chwilkę) ukaże nazwę przedmiotu w oknie informacji na pasku Interfejsu niżej. Aby dowiedzieć się o przedmiocie czegoś więcej, użyj akcji "Zbadaj" (Examine)
Kursor namierzania (TARGETING CURSOR)

Po kliknięciu na guziku aktywnego przedmiotu (Active Item Button) w pasku Interfejsu, kiedy masz broń w modzie ataku, ukaże Ci się kursor celu. Będziesz niekiedy chciał w ten sposób zacząć walkę. Często zobaczysz ten kursor i podczas walki, więc się doń przyzwyczajaj. Gdy przesuniesz go na możliwy do przyjęcia cel (faceta, któremu zionie z pyska lub zmutowanego skorpiona), pokaże się cyfra lub czerwony X. Cyfra wskazuje procentową szansę trafienia (obliczoną na podstawie takich czynników, jak oświetlenie, odległość, Twoje strzeleckie umiejętności i klasę opancerzenia celu. Czerwony X znaczy, że powinieneś dać sobie spokój - nie dasz rady skutecznie trafić i basta.

Opis Ikon (ICON DESCRIPTION)

Ikony Akcji (ACTION ICONS)

Użyj/Weź (USE ITEM/GET)
Wykonanie tej akcji spowoduje zabranie przedmiotu albo użycie go do czegoś (np. otwarcia drzwi). Mały przedmiot bez trudu trafi do Twej kieszeni (Inventory). Z dużym coś trzeba będzie zrobić...



Zbadaj (EXAMINE)
Tej akcji używasz, gdy chcesz dowiedzieć się czegoś o obiekcie lub osobie. Informacja może się okazać ważna (np. ile amunicji zostało w magazynku gnata, lub jak ciężko ranny jest delikwent). Zbadać możesz niemal wszystko.

Użyj umiejętności na (USE SKILL ON)
Aby wykorzystać jakąś istotną umiejętność, możesz wybrać to właśnie działanie. Pokaże się tabela umiejętności (Skilldex) i możesz wybrać z niej tę umiejętność, którą chcesz wykorzystać na danym przedmiocie lub osobie. Użycie ikon ogranicza logika (nie sposób na przykład uzdrowić uszkodzony pistolet, niewiele też da czarowanie charyzmą kołka w płocie). Ale gdy nie ma zastrzeżeń, możesz używać tej ikony do woli.

Porzuć przedmiot (DROP ITEM).
Możesz porzucać - oczywiście! - tylko to, co masz. Użyj tej akcji, jeśli masz mocno zajętą kieszeń albo nie chcesz dźwigać jakiegoś przedmiotu, bo doszedłeś do wniosku, że już Ci się nie przyda. Uważaj jednak, co wyrzucasz, a przynajmniej zapamiętaj gdzie - może trzeba Ci będzie tam wrócić. Zdarza się jednak, że raz wyrzucone przedmioty znikają na amen.

Obróć postać (ROTATE CHARACTER)
Niekiedy ważne jest, gdzie patrzysz. Użyj tej ikony, by obrócić postać (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Użycie tej opcji podczas walki nie powoduje straty AP.

Rozładuj amunicję (UNLOAD AMMO)
Użyj tej ikony, jeśli chcesz rozładować gnata. Działa tylko w Inventory lub na ekranie zdobyczy (Loot Screen). Często będziesz chciał zabrać martwemu przeciwnikowi tylko amunicję, a ciężką broń zostawić, albo zmienić naboje w Twoim ukochanym gnacie. Oczywiście zmienić można amunicję tylko w broni mającej jeszcze pestki w kopycie.

Cofnij (CANCEL)
Jeżeli się rozmyślisz i nie zechcesz wykonywać którejś z powyższych czynności, wybierz tę ikonę i wszystko wróci do stanu poprzedniego. Można to zrobić zawsze, wszędzie i w każdej sytuacji.

Porozmawiaj (TALK)
Można gadać tylko z żywymi i przytomnymi - a i to nie zawsze, nie każdy jest rozmowny. Jeśli ktoś ma sporo do opowiedzenia, przeniesiesz się do ekranu dialogu. Możesz niekiedy pogadać z komputerem lub myślącą machiną.
Użyj przedmiotu z Inventory na (USE INVENTORY ITEM ON)
Ta ikona pozwoli Ci na - powiedzmy - uzdrowienie kogoś medpakiem albo użycie wytrycha na drzwiach, które się "zacięły". Wybierz cel i użyj tej ikony - a ukaże się miniaturowa wersja Inventory. Przejrzyj Inventory i wybierz odpowiedni przedmiot. Użycie banana do otwarcia drzwi nie da Ci wiele, ale podarowanie go głodnemu może pchnąć akcje do przodu.

Kieszeń (INVENTORY)
Kieszeń jest miejscem, gdzie trzymasz (i z którego wyjmujesz) przedmioty zabierane lub znajdowane podczas gry. Możesz nosić taką ilość rozmaitych przedmiotów, żeby nie przekroczyć własnego ciężaru. Przedmioty mają rozmaitą wagę - dowiesz się o niej badając przedmiot. Niekiedy aby wziąć jedno, trzeba Ci zostawić coś innego. Masz tu dwa kursory, Zwykły i Kursor Akcji (Inventory Action Cursor). Aby zmienić jeden na drugi, kliknij prawym przyciskiem myszy (PPM).

Kursor zwykły wygląda jak dłoń. Możesz nim podnosić lub wyrzucać przedmioty. Kliknij na przedmiocie i przytrzymaj przycisk. Przenieś kursor w pożądany punkt i uwolnij guzik, by przenieść przedmiot w nowe miejsce. Jeśli przenosisz więcej niż jeden przedmiot, po opuszczeniu go na miejsce ukaże się nowe menu.

Klawiszami strzałek zwiększysz lub zmniejszysz ilość przenoszonych przedmiotów. Licznik startuje od 1. Jeśli chcesz przenieść wszystkie, kliknij w All. Gdy chcesz to odwołać, wybierz guzik CANCEL. Menu to pojawi się i wtedy, gdy zechcesz zostawić cały stos przedmiotów.

Jeśli przenosisz identyczne przedmioty, opadają na "stos". Przedmioty leżące na stosie są nieco wygodniejsze. Na stosie ukazuje się liczba mówiąca Ci, ile tego leży na kupie. W przypadku amunicji liczba wskazuje ilość pestek, nie ilość magazynków. Zabierając amunicję ładujesz ją w magazynki, prawda?

Kursor akcji wykonywanej w kieszeni (Inventory Action Cursor) pozwala Ci na dokonywanie pewnych działań w kieszeni (Inventory), choć do tej pory (i poza tą grą) nie potrzebowałeś chyba do tego kursora. Kursor "Użyj" (USE) sprawi, że sam użyjesz przedmiotu, a kursor "Zostaw" (DROP) samoczynnie zostawi przedmiot na ziemi, w miejscu gdzie stoisz. Być może przedmiot podniesie ktoś inny. Jeśli zostawisz przedmiot w dziczy lub na pustyni, możesz go ucałować na pożegnanie. Ekran kieszeni (Inventory Screen) podzielono na trzy części: monitor informacji (Display Monitor), przedmioty ekwipunku (Equipped Items) i lista przedmiotów (Inventory List).

Monitor informacji dostarczy Ci istotnych informacji dotyczących Twej postaci i przedmiotu, który badasz. Gdy będziesz przenosił przedmioty, na monitorze będą się zmieniać dane dotyczące broni, pancerza i innych elementów Twego ekwipunku. Prze pomocy monitora możesz porównywać rozmaite typy broni.

Przedmioty ekwipunku tyczą się pancerza, jaki nosisz, i dwu przedmiotów, które przygotowałeś do aktywnego działania. Na podglądzie możesz zobaczyć, jak się z tym prezentujesz.

Lista przedmiotów pokaże Ci resztę tego, co dźwigasz. Nie są natychmiast dostępne jak przedmioty aktywne, jest to jednak istotne tylko w bitce.

Monitor Informacji Kieszeni (INVENTORY DISPLAY MONITOR)
Zaglądając po raz pierwszy na ten ekran, lub sprawdzając cechy Twej postaci, zobaczysz wyświetloną na nim informację.

Nazwisko, imię (NAME)
Na wypadek, gdyby Ci wyleciało z głowy.

Punkty trafień (HIT POINTS)
Aktualne/Maksymalne (Current/Maximum)

Krzepa, siła (ST)
Twoja krzepa, podana z modyfikacjami na radiację, chemikalia i inne efekty uboczne.

Spostrzegawczość (PE)
Stan Twojej aktualnej spostrzegawczości. Wyjaśnijmy tu może, iż angielski termin PERCEPTION odnosi się do możliwości spostrzeżenia czegoś - ktoś na przykład ma percepcję pozwalająca mu na dostrzeżenie radiacji bezpośrednio, inny natomiast spostrzeże, że został napromieniowany, dopiero gdy jego uryna zacznie świecić.

Wytrzymałość (EN)
Twoja aktualna wytrzymałość.

Charyzma (CH)
Twoja aktualna charyzma; jeśli jesteś ciekaw, dlaczego aktualna, to przypomnij sobie, że spocony, pokryty kurzem drab o dzikim spojrzeniu, z dymiącym gnatem w dłoni, nie zdoła raczej namówić dziewczyny na spacer do lasu (choć taki to w ogóle nie potrzebuje namawiać).

Inteligencja (IN)
Aktualny stan Twej inteligencji. Rano i zaspany, nie jesteś tak bystry jak koniec bata, co nieco później przychodzi Ci bez trudu, prawda?

Zręczność(AG)
Twoja aktualna zręczność (Agility).

Szczęście (LK)
Aktualne Twoje szczęście, czyli ta cecha, która jest niezbędna podczas pojedynku z jednorękim Bandytą. Szczęśliwy (lucky) to nie ten, co chodzi i uśmiecha się do wszystkich głupkowato, tylko ten, któremu się wszystko udaje.

Aktualnie Aktywne Przedmioty (CURRENT ACTIVE ITEMS)
W przypadku broni ukaże się zaawansowanie uszkodzeń, rodzaj załadowanej amunicji, zasięg i inne istotne informacje. W przypadku innych przedmiotów zobaczysz krótki spis najważniejszych cech przedmiotu.

Klasa pancerza, zbroi (ARMOR CLASS)
Zobaczysz tu klasę zbroi (Armor Class), odporność na uszkodzenia (Damage Resistance) i krytyczne uszkodzenia (Damage Treshold - w przypadku niesłychanie opancerzonego Achillesa jego damage treshold była pięta) pancerza, który akurat nosisz na grzbiecie. Normal Damage to uszkodzenia od kul, noży czy tępych obiektów (jak na przykład ta wielka, kanciasta pięść, która akurat teraz leci w stronę Twej gęby). Laser Damage to uszkodzenia od ognia laserów. Fire Damage - gdy ktoś przysmaży Ci zad ogniem. Plasma Damage - tylko, gdy przeciwnik ma broń za-

awansowaną. Explosion damage - od wybuchu granatu.

Ciężar sumaryczny (TOTAL WEIGHT)
Tu się dowiesz, ile aktualnie niesiesz. Nie możesz nieść więcej, niż wynosi Twoje Obciążenie Maksymalne (Carry Weight). Jeżeli obie liczby zaczną się do siebie zbliżać, powinieneś się zastanowić, czy czegoś nie wyrzucić (Drop). Ktoś, kto łazi po okolicy objuczony niczym ciężarna oślica, niewiele zdziała.

Działania z Amunicją (AMMO ACTIONS)
Ładowanie (Loading Weapons). Możesz przeciągnąć pestki na gnata i spróbować go nabić, nie będziemy wyjaśniali takich podstawowych spraw, jak zgodność kalibru amunicji i lufy Twojego gnata. Amunicja powinna też być taka sama (nie można nabić gnata po części amunicją rozrywającą, a po części przeciwpancerną [piercing armor]). Gdy gnata nabijesz, więcej weń nie wciśniesz, co nie zawsze jest oczywiste - osobliwie dla rekruta.

Rozładowanie (Unloading Weapons). Aby rozładować gnata (obnoszenie się po okolicy z gnatem naładowanym i odbezpieczonym prędzej czy później kończy się tym, że taki twardziel sam się postrzeli w klejnoty odróżniające ciocię od wuja), użyj kursora działania kieszeniowego (Inventory Action Cursor) i wybierz ikonę "Unload". Amunicja przeniesie się do Twej kieszeni. W ten sam sposób możesz rozładowywać bronie z ekranu łupu (lot screen). Zamiast nosić osiem takich samych pistoletów, lepiej nosić jeden i amunicję z rozładowanych troskliwie siedmiu.

Inne akcje w kieszeni (Che! Che!) OTHER INVENTORY ACTIONS
Lista przedmiotów (Inventory List). Ostatnia część kieszeni. Długi słupek po lewej stronie ekranu. Jeśli chcesz przenieść przedmiot na liście, weź go i przeciągnij na nowe miejsce.

Możesz układać przedmioty (identyczne) jeden na drugim w stos. Broń jest identyczna z inną tylko wtedy, gdy zawiera tyle samo (i takiej samej) amunicji.

Pojemniki (Containers). Pojemniki to takie przedmioty, w których możesz przechowywać inne (worek, plecak). Nie dasz rady nieść więcej (nie redukują ciężaru), ale lepiej układają się w nich przedmioty. Jeżeli chcesz, możesz układać w nich przedmioty z głównej listy.

Aby dodać przedmiot do pojemnika, po prostu wrzuć go do środka. Wydobycie jest nieco bardziej skomplikowane. Użyj Inventory Action Cursor) i wybierz ikonę
Use. Podgląd zostanie zastąpiony widoczkiem pojemnika i listą jego zawartości. Jeśli chcesz wyjąć przedmiot, przeciągnij go z pojemnika. Aby zamknąć pojemnik, kliknij na jego podglądzie. Pojemników nie da się układać w stosy.

Pasek umiejętności [Skilldex] - niektóre z umiejętności są używane automatycznie, np. przy strzelaniu z broni palnej (i hucznej) używasz związanych z tym umiejętności. Jednakże niektóre umiejętności wymagają, abyś uaktywnił je ręcznie. One to właśnie umieszczone są w pasku umiejętności. Kliknij na guziku włączającym pasek, a następnie wybierz umiejętność, której chcesz użyć. Większość z nich wymaga, abyś po jej wybraniu wskazał, gdzie ma być użyta, przy użyciu specjalnego kursora. Jedynie Skradanie nie wymaga wskazania konkretnego celu. Pojawia się za to napis w prawym dolnym rogu, informujący, że Twój bohater zaczął wykorzystywać tę umiejętność. Jeżeli chcesz, aby Twój bohater przestał się skradać (głupio na przykład wygląda gość, co się skrada do toalety), kliknij ponownie na tej umiejętności lub po prostu zacznij biec.

Ekran postaci [Character Screen] - ekran kieszeni daje Ci wprawdzie niewielkie informacje na temat statystyk Twojej postaci, jednakże jedynym miejscem, gdzie otrzymasz wyczerpujące dane, jest ekran postaci. Kliknij na guziku CHA, aby go włączyć. Jako że z tym ekranem zapoznałeś się już dość szczegółowo podczas wybierania postaci, opiszemy tylko nowe elementy. Na prawo od głównych cech charakteru znajduje się kwadratowa ramka, w której znajdują się informacje na temat stanu zdrowia Twojej postaci. Pierwsza z nich to ilość punktów zdrowia. Jeżeli któraś z pozostałych informacji jest podświetlona na zielono, to znaczy, że zdarzyły Ci się następujące przypadłości:

1) zatrucie [poisoned] - zatrułeś się jakimś świństwem. Im więcej go było, tym więcej punktów zdrowia będzie Ci ubywało co określony przedział czasu. Po pewnym czasie, kiedy Twój organizm zwalczy truciznę, przedział ten będzie się zwiększał, aż zupełnie wyzdrowiejesz.

2) napromieniowanie [radiated] - niektóre stwory, z którymi walczysz, są tak napromieniowane, że kontakt z nimi przenosi część radiacji na Ciebie. Generalnie: im więcej radów wchłoniesz, tym będzie z tobą gorzej. Najlepiej jest jak najszybciej wyleczyć się w Schronie lub przy pomocy środków dostępnych w miastach.



3) uszkodzenie gałki ocznej [eye damage] - Twoja Spostrzegawczość będzie obniżona, dopóki nie uleczysz tej rany. O wiele trudniej będzie Ci strzelać lub rzucać na dalsze odległości.

4) skręcenie jednej z kończyn [crippled arm, crippled leg] - w przypadku rąk będzie to niemożność korzystania z broni dwuręcznej, zaś skręcona noga spowoduje, że poruszanie się będzie kosztowało Cię więcej punktów akcji, nie będziesz też mógł biegać.

PERSONAL DAMAGE EFFECTS

Pod głównymi cechami charakteru znajduje się mała ramka, informująca o obecnym poziomie [level] Twojej postaci, zdobytej liczbie punktów doświadczenia [exp], oraz ilość punktów, które musisz jeszcze zdobyć, aby uzyskać następny poziom [next level].

Punkty doświadczenia dostajesz za każdego ukatrupionego przeciwnika (im twardziel twardszy, tym więcej punktów) bądź za wykonanie jakiegoś zadania. Kiedy uzyskasz liczbę punktów potrzebną do następnego poziomu, awansujesz. Zwiększa się wtedy liczba Twoich punktów zdrowia, otrzymujesz też do rozdysponowania określoną liczbę punktów na poprawę umiejętności. Kilknij wtedy na umiejętności, którą chcesz polepszyć, i przy pomocy guziczka z plusem ustaw je na odpowiednim poziomie (opanowanie żadnej umiejętności nie może przekroczyć 200%). Trzy wybrane przez Ciebie na początku gry umiejętności rosną dwukrotnie szybciej. Po rozdysponowaniu wszystkich punktów naciśnij klawisz DONE, aby zaakceptować zmiany.

W lewym dolnym rogu ekranu znajdować się będzie okno z trzema zakładkami - listą Twoich specjalnych umiejętności [perks], karmą [karma] oraz statystyką ukatrupionych wrogów [kills].

SPECJALNE UMIEJĘTNOŚCI

[perks] - co trzy lub cztery poziomy doświadczenia masz możliwość wybrania nowej specjalnej umiejętności dla Twojego bohatera. Im wyższy poziom, tym ciekawsze możliwości. Niektóre perki możesz wybrać kilka razy, zwiększając tym samym opanowanie danej umiejętności i korzyści z niej płynące. Perki mają też specjalne wymagania, które muszą być spełnione, zanim będziesz mógł danego perka wybrać. Poniżej przedstawiamy listę perków i ich opis.
Punkty akcji [Action Boy] - każdy taki perk doda Ci jeden punkt akcji, który będziesz mógł wykorzystać w czasie walki.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Zręczność 5, Poziom 12.

Przyjaciel zwierząt [Animal Friend] - zwierzęta nie atakują Cię, chyba że czują się zagrożone albo zaatakujesz je pierwszy. Co dokładnie można zdefiniować w post-nuklearnym świecie jako zwierzę, pozostaje kwestią dyskusji.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Inteligencja 5, 25% umiejętności Outdoorsman, Poziom 9

Czujność [Awareness] - masz większe szanse na zauważenie czegoś istotnego. Każdy taki perk da Ci większą ilość informacji, kiedy będziesz coś oglądał, doda Ci też Spostrzegawczości na te potrzeby.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Spostrzegawczość 5, Poziom 3

Lepsze krytyczne [Better Criticals] - ciosy krytyczne zadawane przez Ciebie w walce są bardziej miażdżące. Dostajesz bonus 20% do obrażeń wywołanych takim atakiem. Nie wpływa to na szansę zadania ciosu krytycznego.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Spostrzegawczość 6, Szczęście 6, Zręczność 4, Poziom 9

Extra ataki w walce na pięści [Bonus HtH Attacks] - nauczyłeś się uderzać szybciej. Cios pięścią kosztuje Cię jeden punkt akcji mniej.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Zręczność 6, Poziom 6

Silniejsze ataki [Bonus HtH (Hand to Hand)Damage] - każdy taki perk dodaje Ci 2 punkty więcej do obrażeń zadawanych pięścią lub nogą.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Zręczność 6, Siła 6, Poziom 3
Dodatkowy ruch [Bonus Move] - za każdego takiego perka dostajesz 2 więcej punkty akcji. Możesz je jednak przeznaczyć tylko na ruch.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Zręczność 5, Poziom 6

Dodatkowe obrażenia w walce na odległość [Bonus Ranged Damage] - każdy taki perk dodaje Ci 2 punkty do obrażeń zadawanych bronią lotną (broń palna, noże, włócznie, granaty)
Możliwa ilość wyborów - 2
Wymagania - Zręczność 6, Szczęście 6, Poziom 6

Szybkostrzelność [Bonus Rate of Fire] - ten perk pozwala Ci na szybsze pociąganie za spust, nie wpływając na cel-

ność strzału. Każdy strzał lub rzut kosztuje Cię jeden punkt akcji.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Zręczność 7, Inteligencja 6, Spostrzegawczość 4, Poziom 9.

Kult osobowości [Cult of Personality] - negatywna reputacja nie wpływa na rozmowę z ludźmi dobrymi, zaś pozytywna na rozmowę z bandytami. Wszyscy Cię lubią.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Charyzma 10, Poziom 12

Unikacz [Dodger] - każdy taki perk doda 5% do Twojego współczynnika AC.
Możliwa ilość wyborów - 2
Wymagania - Zręczność 4, Poziom 9

Pierwszeństwo [Earlier Sequence] - każdy taki perk doda je Ci +2 do szansy rozpoczęcia ruchu przed przeciwnikiem.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Spostrzegawczość 6, poziom 3.

Wyedukowany [Educated] - każdy taki perk doda Ci 2 punkt możliwe do rozdysponowania na polepszenie umiejętności po zdobyciu kolejnego poziomu.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Inteligencja 6, Poziom 6

Empatia [Empathy]- studiowałeś zachowania innych ludzi i ich reakcję na swoją osobę. Będziesz widział, jak reaguje na Ciebie osoba podczas ważnej rozmowy.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Spostrzegawczość 7, Inteligencja 5, Poziom 6

Poszukiwacz [Explorer] - dzięki temu perkowi masz większe szanse na znalezienie bonusowych lokacji lub osobników.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Poziom 9

Szybsze zdrowienie [Faster Healing] - każdy taki perk dodaje Ci +1 do tempa zdrowienia.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Wytrzymałość 6, Poziom 3

Dziecko kwiat [Flower Child] - dzięki temu perkowi masz o połowę mniejszą szansę na uzależnienie się od jakichś chemikaliów.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Wytrzymałość 5, Poziom 9

Odkrywca fortuny [Fortune Finder] - masz talent do odnajdywania forsy. Będziesz ją znajdował losowo na pustyni.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Szczęście 8, Poziom 6

Przyjaźni wrogowie [Friendly Foe] - dzięki temu perkowi członkowie Twojej drużyny podczas walki są podświetleni na zielono.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Spostrzegawczość 4, Poziom 6
Duch [Ghost] - Twoja umiejętność Skradania jest po zmroku zwiększona o 20%.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Skradanie 60%, Poziom 6

Uzdrowiciel [Healer] - każdy taki perk doda Ci od 2 do 5 punktów zdrowia więcej do ilości punktów uleczonych przy pomocy umiejętności Doktora lub Pierwszej pomocy.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Spostrzegawczość 7, Zręczność 6, Inteligencja 5, Pierwsza pomoc 40%, Poziom 3

Hej, rup! [Heave Ho!] - Każdy poziom "hejrupa" doda Twoim rzutom bronią + 2 punkty siły, ale tylko w określonym zasięgu. Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Poziom 6

Życiodawca [Lifegiver] - każdy taki perk doda Ci 4 punkty zdrowia.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Wytrzymałość 4, Poziom 12

Mistrz złodziei [Master Thief] - jednorazowy bonus +10% do umiejętności Skradania, Otwierania Zamków, Kradzieży i Pułapek. Okradaj bogatych i wspomagaj samego siebie.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Poziom 12

Handlowiec [Master Trader] - perk ten daje Ci 25% zniżki przy zakupie towarów.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Charyzma 7, Wymiana 60%, Poziom 9

Medyk [Medic] - ten perk da Ci jednorazowy bonus +20% do umiejętności Pierwszej Pomocy i Doktora. Umiejętności uzdrawiania są wszędzie cenione (jeśli nie wierzysz, poczekaj, aż Cię rozboli ząb)
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Poziom 12

Mentalna blokada [Mental Block] - zdolność odcięcia się od świata zewnętrznego Niektórzy politycy robią to bez rozwijania w sobie specjalnych umiejętności.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Poziom 15

Pewniejsze krytyczne [More Criticals] - każdy taki perk zwiększa o 5% Twoje szanse na zadanie ciosu krytycznego.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Szczęście 6, Poziom 6

McGyver [Mr. Fixit] - ten perk doda Ci jednorazowy bonus +20% do umiejętności Reperacji i Nauki.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Poziom 12

Mutacja [Mutate!] - radiacja Cię zmutowała. Jeden z Twoich nawyków [TRAITS] zmienił się w coś innego.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Poziom 9

Tajemniczy nieznajomy [Mysterious Stranger] - dzięki temu perkowi podczas walki pomaga Ci tajemnicza postać.



Jednakże kiedy w którejś z potyczek polegnie, nie spodziewaj się spotkać go znowu.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Szczęście 7, Poziom 6

Widzenie w ciemności [Night Vision] - każdy taki perk zmniejszy poziom ciemności wokół Ciebie o 10%.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Spostrzegawczość 6, Poziom 3

Odnajdywacz Ścieżek [Pathfinder] - każdy taki perk przyśpieszy szybkość poruszania się po pustyni o 25%.
Możliwa ilość wyborów - 2
Wymagania - Wytrzymałość 6, 40% umiejętności Outdoorsman, Poziom 6

Złodziejaszek [Pickpocket] - dzięki temu perkowi nie musisz się przejmować wielkością kradzionego przedmiotu ani też stroną, z której zachodzisz ofiarę.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Zręczność 8, 80% umiejętności kradzieży, Poziom 9

Osobowość [Presence] - dzięki każdemu takiemu perkowi stosunek innych ludzi do Twojej osoby polepsza się o 10%.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Charyzma 6, Poziom 3

Organizacja [Quick Pockets] - każdy jeden taki perk zmniejsza o 1 ilość punktów akcji potrzebnych do zajrzenia do Inventory w czasie walki.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Zręczność 5, Poziom 3

Odporność na promieniowanie [Rad Resistance] - każdy taki perk polepsza Twoją odporność na promieniowanie o 10%.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Wytrzymałość 6, Inteligencja 4, Poziom 6

Tropiciel [Ranger] - każdy taki perk obniża Twoje szanse na spotkanie wrogich osobników podczas podróży przez pustynię.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Spostrzegawczość 6, Poziom 6

Zwiadowca [Scout] - ten perk zwiększy zasięg odkrywanej podczas poruszania się po pustyni mapy o jeden kwadrat w każdą stronę.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Spostrzegawczość 8, Poziom 3

Zbieracz [Scrounger] - ten perk podwoi liczbę znajdowanej podczas losowych zdarzeń amunicji.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Szczęście 8, Poziom 9

Sokole Oko [Sharpshooter] - za każdy poziom tego perku dostajesz +2 punkty premii do spostrzegawczości przy określeniu odległych celów. Łatwiej Ci strzelać na duże odległości.
Możliwa ilość wyborów - 2
Wymagania - Spostrzegawczość 7, Inteligencja 6, Poziom 6

Cicha śmierć [Silent Death] - kiedy skradając się uderzysz kogoś pięścią w tył ciała, wyrządzasz podwójne obrażenia.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Zręczność 10, 80% umiejętności skradania się, Poziom 18

Cichy biegacz [Silent Running] - skradając się możesz biec.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Zręczność 6, 50% umiejętności skradania się, Poziom 6

Rzeźnik [Slayer] - w walce na pięści wszystkie Twoje ciosy to ciosy krytyczne.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Zręczność 8, Siła 8, 80% umiejętności walki wręcz, Poziom 18

Gaduła [Smooth Talker] - każdy taki perk zwiększy Twoją Inteligencję używaną na potrzeby rozmowy o 1.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Inteligencja 4, Poziom 3

Pożeracz węży [Snakeater] - dzięki temu perkowi Twoja odporność na truciznę wzrasta o 25%.
Możliwa ilość wyborów - 1

Wymagania - Wytrzymałość 3, Poziom 6

Snajper [Sniper] - dzięki temu perkowi każde celne trafienie na większą odległość będzie ciosem krytycznym, jeżeli będzie sprzyjało Ci szczęście.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Zręczność 8, Spostrzegawczość 8, 80% umiejętności korzystania z małych broni, Poziom 18.

Mówca [Speaker] - dzięki temu perkowi dostajesz jednorazowy bonus +20% do umiejętności Mowy i Handlowania.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Poziom 12

Muł [Strong Back] - każdy taki perk pozwala Ci nieść dodatkowe 50 funtów ekwipunku.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Siła 6, Wytrzymałość 6, Poziom 3

Surwiwalista [Survivalist] - każdy taki perk zwiększa Twoją umiejętność Outdoorsman na potrzeby przeżycia na pustyni o 20%.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Inteligencja 6, Wytrzymałość 6, 40% umiejętności Outdoorsman, Poziom 3

Samouk [Swift Learner] - każdy taki perk doda Ci 5% więcej punktów doświadczenia dostawanych za jakiekolwiek dokonania.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Inteligencja 4, Poziom 3

Dodatkowe opanowanie umiejętności [Tag!] - możesz wybrać sobie dodatkową umiejętność, której będziesz się uczył dwukrotnie szybciej [TAG SKILL]. Jej opanowanie wzrośnie też automatycznie o 20%.
Możliwa ilość wyborów - 1
Wymagania - Poziom 12

Twardziel [Toughness] - dzięki każdemu takiemu perkowi o 10% wzrasta Twoja odporność na obrażenia.
Możliwa ilość wyborów - 3
Wymagania - Wytrzymałość 6, Szczęście 6, Poziom 3

Karma - to, czy byłeś dobry, czy zły w czasie gry, jest odwzorowane tutaj. Wszystkie postacie mają jakąś tam reputację. Na początku wynosi ona 0. Jeżeli będziesz prawy i dokonywał będziesz szlachetnych czynów, Twoja reputacja będzie rosła. Jeżeli zaś wszystkich dookoła pozabijasz, niczym ogarnięty szałem golibroda, będzie ona spadała. Reputacja będzie kształtowała reakcję innych ludzi w stosunku do Twojej osoby. Np. jeżeli będziesz miał niską reputację i będziesz chciał rozmawiać z ludźmi dobrymi, nie będzie Ci szło najlepiej, ale za to dogadasz się z bandytami.

Statystyka zabitych przeciwników [kills] - będą tu wymienione rodzaje przeciwników wraz z dokładną liczbą zabitych.

PIPBOY

Znajdujący się na Twoim nadgarstku minikomputerek jest bardzo przydatny w wielu sytuacjach. Aby go uruchomić, kliknij przycisk PIP. Ekran, który się pojawi, zawiera następujące opcje:

Budzik - w lewym górnym rogu znajduje się aktualna data oraz żółta ikonka budzika. Jeżeli chcesz odpocząć albo przyśpieszyć czas do określonej godziny, kliknij na niej, a następnie wybierz odpowiadający Ci okres czasu. Możesz też wybrać opcję "Do czasu wyleczenia" [Until healed], co spowoduje, że Twój bohater będzie odpoczywał tak długo, aż będzie w pełni sił.

Kartka - jeżeli masz jakieś wyjątkowo ważne zadanie do wykonania, będzie ono wypisane w tym miejscu.

Status - po kliknięciu na tym guziku, na ekranie po prawej stronie pojawi się spis miejsc, które odwiedziłeś. Jeżeli klikniesz na którymś z nich, pojawią się wypunktowane zadania, o których w danym miejscu się dowiedziałeś i które masz wykonać. Jeżeli już to zrobiłeś, punkt będzie skreślony.

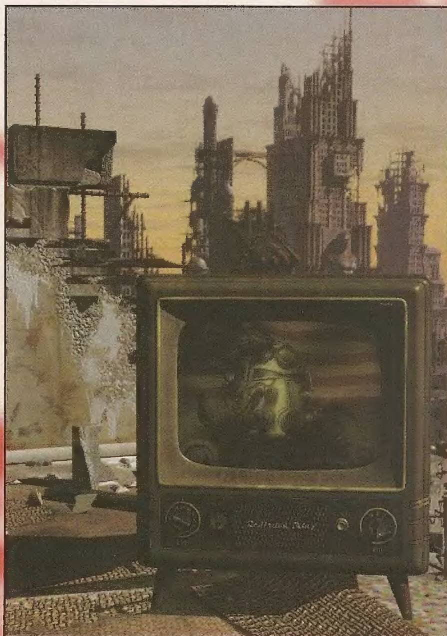
Mapy [Automaps] - po kliknięciu na tym guziku na ekranie po prawej stronie pojawi się spis miejsc, które odwiedziłeś. Jeżeli klikniesz na którymś z nich, pojawi się mapa obszaru, który w danej lokacji odkryłeś. Innym sposobem zobaczenia mapy jest naciśnięcie guzika MAP na głównym ekranie, jednakże wtedy będziesz mógł oglądać tylko mapę lokacji, w której się obecnie znajdujesz.

Archiwum [Archives] - tu będziesz mógł obejrzeć sobie jeszcze raz animacje, które już widziałeś podczas gry, a także inne ważne dokumenty, które zgromadzisz.

Wyjście [Close] - powrót do gry.

WALKA

Kiedy wszelkie inne sposoby zawiodą, należy odwołać się do rozwiązań siłowych. Jak już wcześniej było powiedziane, w Fallout walka prowadzona jest w systemie turowym. Najczęściej zaczyna się ona, kiedy ktoś Cię zaatakuje. Może też jednak się zacząć, kiedy ty zdecydujesz się pierwszy otworzyć ogień. Tak czy siak, w prawym dolnym rogu ekranu otworzy się zamknięte do tej pory okienko zawierające dwa przyciski - TURN oraz END. Pierwszy kończy Twoją turę walki, drugi zaś kończy walkę (możesz go nacisnąć tylko wtedy, kiedy wszyscy wrogowie zostaną wyeliminowani, zwieją lub będą nieprzytomni). Kiedy zakończysz swoją turę, kwadracik w prawym dolnym rogu zmieni obramowanie z zielonego na czerwone i rozpocznie się tura pozostałych uczestników bitwy - Twoich sprzymierzeńców (jeżeli takowych posiadasz) i przeciwników. Po zakończeniu ich tur kolor znowu zmieni się na zielony i rozpocznie się Twoja tura.



Aby zaatakować kogoś, musisz najpierw wsadzić do łapy bohaterowi broń, której chcesz użyć (chyba że zechcesz walić gołymi rękami). Broń ta pojawi się wtedy w dużym prostokątnym oknie na dole ekranu. Klikając na nim prawym przyciskiem myszy będziesz zmieniał tryby - strzał (lub rzut, cios, zamach, pchnięcie czy kopniak) nie celowany, celowany, seria (jeżeli jest ona możliwa dla danej broni) i przeładowanie broni (jeżeli jest to możliwe; Maczugi - na przykład - przeładować się nie da). Każda z tych czynności kosztuje określoną ilość Punktów Akcji, podawaną w lewym dolnym rogu okienka. Ilość posiadanych jeszcze przez Ciebie Punktów Akcji podana jest w postaci świecących, zielonych światełek nad okienkiem. Kiedy wybierzesz potrzebny Ci tryb, kliknij na okienku lewym guzikiem myszy. Kursor zamieni się wtedy w celownik, który musisz naprowadzić na swój cel. Pojawi się wtedy prawdopodobieństwo trafienia w procentach. Kliknięcie spowoduje rozpoczęcie ataku. Jeżeli wybrałeś atak celowany, to po kliknięciu na przeciwniku pojawi się okienko przedstawiające jego sylwetkę, na której będziesz mógł wybrać część ciała, w którą chcesz trafić (głowa, oczy, tors, ręce, nogi itd.). Jeżeli broń, której używasz, wymaga amunicji, to stan magazynka będzie oddany zielonym słupkiem po prawej stronie okienka. Cały czarny oznacza, że amunicja się skończyła i musisz przeładować broń (jeżeli masz odpowiednią amunicję).

Oprócz takich czynności, jak strzelaniem czy przeładowywanie broni, Punkty Akcji odejmuje się także za chodzenie (1 punkt co kwadrat), wejście do Inventory (4 punkty, chyba że masz perka zmniejszającego tę ilość), otwieranie drzwi (3 punkty) czy też używanie czegoś znajdującego się na ekranie (3 punkty).
Cały przebieg walki komentowany jest na ekraniku w lewym dolnym rogu ekranu. Po oddaniu strzału pojawi się tam informacja czy trafiłeś, a jeżeli tak, to za ile punktów obrażeń.

Klawiszologia

C - ekran postaci.
I - kieszeń (Inventory)
P - Twój osobisty, cudowny poręczny PIPBoy 2000 - ekran główny
Z - zegar PIPBoy'a
O (lub ESC) - opcje
B - zmień przedmiot aktywny
M - zmień mod myszy
N - zmień mod działania przedmiotu aktywnego
S - tabela zdolności (Skilldex)
1 - użyj zdolności skradania się
2 - użyj zdolności "Wytrych"
3 - użyj zdolności "Kradzież"
4 - użyj zdolności "Pułapka"
5 - użyj zdolności "Pierwsza pomoc"
6 - użyj zdolności "Doktor"
7 - użyj zdolności "Uczony"
8 - użyj zdolności "Naprawiacz"
? - wyświetli Ci datę i godzinę
< - obróć wskazówki zegara
Spacja - walka [koniec kolejnj]
Enter - walka {koniec walki]. Jeśli nie walczysz, wciśniecie Enter zakończy wykonywaną czynność.
Tab - automapa.
Home - centruj ekran
\+ - zwiększ jasność ekranu
\- - zmniejsz jasność ekranu
F1 - pomoc
F2 - zwiększ poziom ogólny głośności dźwięku
F3 - zmniejsz poziom ogólny głośności dźwięku
F6 - szybki zapis gry (Quicksave)
F7 - szybkie wczytanie ostatniej gry (Quickload)
F10 (lub Ctrl +X) - wyjście do menu głównego
F12 - szybki zapis wyglądu ekranu

I tyle... Mam nadzieję, że nie zanudziłem Cię na śmierć. Ale poświęć nieco czasu na przeczytanie poradnika - gra FALLOUT jest tego warta.

Anakha

producent: Fox Interactive
platforma: PC

Aliens vs. Predator

[illegible] **jednak zagłębicie w tę grę zainstalujcie sobie ostatniego do niej patcha. Gra jest bowiem dość trudna, nawet z poniższymi podpowiedziami, a bez możliwości zapisywania stanu gry dość** [illegible]

Solucja dla Obcego.

Zanim zaczniemy, jeszcze kilka uwag wstępnych. Nieprzyjaciele (i rozmaite użyteczne przedmioty) niekoniecznie muszą się znajdować tam, gdzie mówimy, lepiej więc bądź ostrożny i uważnie przeszukuj wszystkie pomieszczenia. W kilku miejscach przeszkody można pokonać w rozmaity sposób, podamy ci jeden. Innymi słowy, z wielu ścieżek przejdziesz jedną.

Świątynia (Temple)

Cheat mode (Sniper Munch)

Zaczynasz wewnątrz świątyni. Uważaj, bo gdzieś tu czai się znany ci skądinąd Mordolub (Face Hugger). Przejdź na Nagivation Sence i ruszaj tunelem przed siebie. Na zewnątrz wespnij się na ścianę i wejdź w kolejny tunel. Masz przed sobą dwie drogi (obie wiodą do tego samego miejsca). Trafisz do komnaty z ognistą kolumną. Przejdź przez komnatę, a zobaczysz dwie kolumny naprzeciwko wejścia. Wejdź na jedną z nich – okaże się, że szczyt jest pusty. Przejdź przez tunel (bez różnicy, którą kolumnę wybierzesz). Jeśli spojrzysz teraz na pułap, ujrzysz dwie kraty – obie wiodą do tego samego pomieszczenia.

Rozwal kratę zamachem szponu i przejdź przez tunel. Wydostań się na zewnątrz. Na użytek tej solucji wybraliśmy teraz kierunek w lewo. Odwróć się pyskiem do dwu kolumn. Za nimi, nieco wyżej na ścianie, jest wyjście. Wespnij się doń i przejdź przez tunel. Na prawo zobaczysz płomienie. Skręć ku nim i podążaj dalej tym tunelem. Trzeba ci się tu będzie schylić. Trafisz do komnaty, w której wiszą dwa przedmioty. Skręć w lewo i pobiegnij ku alkowie. Idź dalej tym tunelem – trzymaj się sklepienia.

Zobaczysz dwa zestawy bloków nad dwoma miejscami erupcji płomieni. Tkwiąc na sklepieniu szponami, zerwij uchwyty bloków, aż płomienie zgasną. Zauważysz pewnie kolejny otwór w sklepieniu. Tam wiedzie druga ścieżka. Obróć się dookoła i ruszaj ku płomieniowi, który widziałeś wcześniej – tam, gdzie ze sklepienia zwisały te dwa przedmioty. Płomień gdzieś wcięło. Spuść się na dół i raz jeszcze opadnij niżej.

Możesz teraz przejść w tryb łowiecki (hunting mode), ponieważ natkniesz się tu na ludzi. Nieważne, którędy pójdziesz, przekradnij się do krawędzi i spójrz w dół. Powinni się tam kręcić jacyś ludzie. Spróbuj opuścić się za jednym z nich i zabij, ilu się da. Masz stąd dwa wyjścia – Lab 1 i 2 są zamknięte.

Stojąc na platformie pyskiem do Lab 1 zechcesz pewnie przejść ku ścieżce z prawej. Podejdź schodami i na szczycie odkryjesz kolejne pomieszczenie. Wejdź do niego i zauważ, że wzdłuż ściany, nieopodal sklepienia, są jeszcze cztery kraty. Są tu dwa odrębne tunele. Przejdź na drugą stronę i wejdź w lewy tunel na przeciwległej ścianie.

Przejdź w Navigation Sense. Idź w lewo i wyłam kratę w sklepieniu. Potem znów idź w lewo i wyłam jeszcze jedną kratę. Gdybyś teraz spuścił się w dół i poszedł w lewo, byłbyś się znalazł przy lewej kracie w głębi od wejścia do komnaty – idź więc prosto przed siebie. Możesz wybrać kilka możliwości. Idź w górę i wyłam kratę. Prosto, potem w dół, i znów wyłam kratę. Przejdź na



tryb łowiecki, bo możesz tu znaleźć ludzi. Najpierw opuść się za Marine i zabij go pierwszego – cywili możesz wytłuc wedle woli.

Stoisz teraz na lewo od schodów, po których dostałeś się do komnaty z kratami (Lab 1). Jest to część dwu systemów zabezpieczających Lab 1. Aby otworzyć Lab 1, rozejrzyj się z rowu za czerwonym światłem na spodniej stronie panelu kontrolnego. Rozwal światło i panel, a potem wróć do tunelu na sklepieniu. Wróć do nie wytłuczonej jeszcze kraty i rozwal ją teraz. Idź aż do końca tunelu, rozwal kratę wyżej i z lewej, i przejdź. Jeszcze trochę i trafisz do komnaty z lewej naprzeciwko wejścia. Lab 2. Zrób to samo, co przedtem, by wyłączyć panel kontrolny. Tu jest wieżyczka obrotowa. Możesz wyjść z rowu i załatwić wieżyczkę. Wróć tunelem aż do początku.

Wyjdź na zewnątrz przez drugą kratę

na tej ścianie. Idź tunelem, wyłam kratę nad tobą, wespnij się wyżej i wyłam kolejną kratę. Znów się trochę opuszczaj w dół, kierując się w prawo, trafisz ponownie do komnaty z kratami. Idź przed siebie, potem [illegible] kratę w górze i w prawo. Idąc dalej trafisz nad [illegible] Lab 1. Rozbij panel, a otworzy się Lab 1, ale [illegible] nie właź. To prawa komnata w rejonie z kratą. [illegible] do kraty jeszcze nie wyłamanej. Przejdź [illegible] nad komnatę ostatnią. Wyłam panel [illegible] Lab 2. W ten sam sposób jak przedtem usuń z [illegible] wieżyczkę. Jeden wzmocniony strzał powinien [illegible]. To komnata z prawej przeciwległego wyjścia.

[illegible] do laboratoriów. Pierwej do nr 1. Wewnątrz [illegible] humanoidy, więc uważaj. Załatw je szponami. Łowca [illegible] widzi, przejdź więc w tryb Navigation Sence. Kiedy [illegible] pozbędziesz, zauważysz wiele korytarzy [illegible] oznaczonych znakiem Caution. Oznakowano je nie bez [illegible]. Przejdź przez nie i porozwalaj panele. Czasami wewnątrz znajdziesz jakiegoś cywila. Są nieuzbrojeni, [illegible] po co zostawiać za sobą żywych wrogów? Oczyściwszy teren, rozejrzyj się po laboratorium. Zobaczysz komputery z odchodzącymi od nich rurkami. Rozwal wszystkie pięć. Uporawszy się ze zbożnym dziełem, powtórz to samo w Lab 2. Po rozwaleniu ostatniej rury uważaj, pojawią się Marines. Przebij się do platformy pośrodku pierwszej komnaty i zjedź w dół.

Zabij widocznych w dole Marines i zwróć się ku drzwiom z prawej. Rozwal panel kontrolny i przejdź przez otwarte drzwi. Trafisz do komnaty z wychodzącymi z niej korytarzami i windą wiodącą w dół. Zjedź windą - albo zejdź samodzielnie - a potem przejdź do drzwi z prawej. Trzeba tu sprawić, by poruszyły się ściany. Dostawszy się do kolejnego pomieszczenia, wespnij się na ścianę po prawej, aż do końca, a potem zejdź w dół. Po drodze rozwal skałę przytrzymującą otwarte drzwi. Za tymi drzwiami są dwie wieżyczki, które szybko cię wykończą, jeśli nie będziesz uważał. Po otwarciu tej strony drzwi wespnij się znów nad nie i usuń drugą blokadę. Wieżyczki nic ci teraz nie zrobią. Przejdź drogą w prawo. Szybko przebiegnij wzdłuż prawej ściany. Znowu wieżyczki, drzwi, blokady i rozwiązanie problemu jak przedtem.

To zamknie świątynię. Czas wrócić do Ula (Hive). W drodze powrotnej nie natknęliśmy się na wrogów. Pośrodku podłogi jest dziura - podejdź do niej (otworzy się sama) i skocz w dół. Przejdź w Navigation Sence i idź dalej tunelem, a potem znów opuść się w dziurę. Wespnij się po przeciwległej stronie i idź tunelem. Wyjdziesz nieopodal ogromnego posągu obcego. Wespnij się po przeciwległej ścianie i zobaczysz jakby balkon. Idź tym tunelem i wrócisz do Ula.

Ucieczka (Escape)

Skończ w czasie krótszym niż dwie minuty. Kod (Nausea)

Nie próbuj od razu przejść szybciej niż w dwie minuty. Poznaj wszystkie zakamarki. Zacznij od Navigation Sense. Idź przed siebie - w ścianie jest dziura. Przejdź na drugą stronę. Wal przed siebie, jest tam przejście (kładka) przez środek, wyląduj na niej i przejdź przez ukryte przejście. Jesteś wewnątrz laboratoriów. Na przeciwległej ścianie wespnij się przez wentylator. Idź dalej, po kładce, a przez następny went do końca. Przejdź po kładce dalej, skocz w dół i w prawo, przejdź przez drzwi i wejdź w następny przewód wentylacyjny. Trafisz do łazienki. Spuść się w dół i wyjdź drzwiami. Przejdź przez pomieszczenie obserwacyjne i wespnij się do sufitu, ku kolejnej kładce. [illegible] wentylacyjny, kładka i znów przewód [illegible] przejdź przez troje drzwi [illegible] wentylacyjny, wespnij się, przejdź przez [illegible] i znów przewód. Następ[illegible]. Po lewej znów nieopodal drzwi jest went - dalejże w przejście. Na końcu spuść się w dół i przejdź przez drzwi z lewej. Przejdź przez nie do elewatora. Wespnij się z boku na platformę. Idź ścieżką i skręć w lewo. Rozbij szkło i przeskocz na drugą stronę. A potem przewodem do końca.

Feraco

Cheat mode (Pipecleaner)

Na początku zabawy tkwisz za kilkoma beczkami, zwykle z jakimś cywilem po drugiej stronie. Przejdź w prawo, obejdź beczki i zabij biedaka. Skręć potem w lewo i ruszaj korytarzem. Na następnym zakręcie zwijaj się szybko, bo tam, za drzwiami, które się zamkną, jak podejdziesz bliżej, czai się strzelec z działkiem. Na skrzyżowaniu znów skręć w lewo i wal przed siebie, aż trafisz na drabinę wiodącą w górę. Na drabinę i do końca powietrznym duktem. Wewnątrz duktu trafiają się niekiedy cywile. Wyłam kratę, rury i spuść się w dół. Przejdź w lewo i przez drzwi, a potem do następnego pokoju. Wyjdź na wprost i skręć w prawo. Na rozwidleniu dróg skręć w lewo i zabij androida. Przejdź na drugi poziom i zniszcz oba zestawy rur, by otworzyć drzwi w przeciwległej ścianie.

Poczekaj, aż ci w środku ruszą na ciebie i pozabijaj ich. Przejdź przez drzwi i idź w lewo, ale uważaj - za zamykającymi się drzwiami jest jeszcze jeden humanoid, więc biegnij żwawo. Rozwal panel niedaleko drzwi i przejdź dalej. Musisz uważać, bo możesz się tu natknąć na cywili uzbrojonych w miotacze płomieni. Poczekaj, aż odwrócą się do ciebie plecami i na nich! Przejdź korytarzem po lewej, potem w komnacie obróć się w lewo. Po ścianie wespnij się do sufitu. Nad tobą jest krata, którą trzeba wyłamać. Zrób to, by znów dostać się do rur. Tymi rurami idź do końca, wyjdź i skręć w lewo.

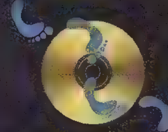
Rozwal panel przy drzwiach, by je otworzyć. Przejdź przez komnatę z drabiną i do pomieszczenie naprzeciwko, a potem do wentylacyjnej rury po lewej. Rozwal pierwszą kratę z lewej i idź dalej. Opuść się do komnaty z kriogenicznymi łóżkami, rozwal panel koło drzwi. Za tymi drzwiami mogą być humanoidy, więc przejdź przez drzwi i idź aż do rozwidlenia dróg. Skręć w lewo do pierwszego światła. Po lewej zobaczysz szklany panel; rozwal go i przejdź na drugą stronę. Teraz prosto przez pomieszczenie, rozwal panel, wykończ cywila, a potem znów do drzwi na prawo od szklanego panelu. Rozwal panel i przełaź. Wykończ dwie wieżyczki. Wiesz już, dlaczego radziliśmy, byś przełaził przez szkło?

Zawróć w lewo i idź tunelem do kolejnego rozwidlenia dróg. Skręć w lewo. Rozwal kolejny panel i otwórz drzwi do sypialni kryo. Wespnij się na pułap i przejdź przez wenty. Na rozwidleniu skręć w prawo. Wyłaź na zewnątrz i popatrz w dół i w lewo. Powinieneś zobaczyć gwardziela (gwardzistę twardziela). Albo idź na chama, a potem przejdź przez trzecią rurę po prawej, by się doń podkraść. Potem prosto do wentów po drugiej stronie sali. Wespnij się i idź do końca albo zeskocz na posadzkę. Odwróć się i idź dalej korytarzem.





Popatrz w prawo. Są tu wybuchające beczułki i kilku uzbrojonych cywilów. Beczki omiń, włażąc na sklepienie, a potem pozabijaj cywilów. Przeszedłszy przez drzwi, skręć w lewo. Idź prosto aż do wentu. Na końcu w niewielkim pomieszczeniu skręć w prawo i rozwal kratę. Znów w prawo, po czym zejdź lub zeskocz do tunelu. Rusz przed siebie i popatrz w prawo. Jest tu zakryta



rura. Zapamiętaj, gdzie jesteś. Wróć do tunelu i przejdź przez drzwi po prawej. Znów pomieszczenie ze schodami. Idź prosto przed siebie, potem krętym tunelem; powinieneś zobaczyć rejon z rurą nad sobą. Podskocz do rury i podejdź wyżej.

Na górze rozwal panel obok drzwi i przejdź na drugą stronę. Prosto przez pokój do przeciwległej ściany, i znów rozwal panel na lewo od drzwi. Wejdź, znów rozwal panel, i trafisz do pomieszczenia komputera Matki. Rozwal wszystkie ekrany na ścianie. Teraz masz niewiele czasu, by wrócić do zamkniętej rury, którą widziałeś wcześniej. Wyjdź, wal prosto wzdłuż rury. Potem znów prosto i wespnij się po ścianie. Ruszaj do komnaty z drabiną i znów zejdź w lewo, do sztolni. Potem w prawo i przez nowo otwartą rurę. Na końcu skręć w lewo do następnej rury i koniec misji.



dalej. Na końcu znów dwie kraty. Rozwal jedną albo obie i opuść się w dół. Rozniesiesz dwie wieżyczki. Dalej, po drugiej stronie, przez jedne albo drugie drzwi, i rozwal panel. Osobiście wybraliśmy lewe - łatwiej dotrzeć do kraty. Gdy drzwi się otworzą, wejdź, zwróć się w lewo, a potem rozpruj kratę. Podejdź po ścianie (którędy zechcesz). Trafisz do alkowy. Wymorduj tu wszystko, co się rusza, a potem wróć na środek. Są tu dwa elewatory. Zniszcz zasilanie lewego i wespnij się do szybu.

Wespnij się na ścianę nad drzwiami, przez które tu wlazłeś, i wypruj kratę. Przejdź i trafisz na panele po obu stronach. Rozwal dowolny i przejdź przez drzwi, które się otworzyły. Zniszcz panel nieopodal wentylatora, by wyłączyć silnik. Zrób to po obu stronach. Wróć do szybu i przejdź po ścianie do kolejnej kraty. Przejdź przez nią - trafisz na panel po przeciwnej stronie. Rozpruj go, przejdź przez drzwi i rozwal kolejny panel, by wyłączyć generator. Odwróć się i stań pyskiem do drabiny. Wejdź na nią z tej strony, bo doczekasz się kłopotów ze strony wieżyczek. Na górze rozwal najbliższą kratę i przejdź na drugą stronę. Zeskocz w dół i przejdź dowolną stronę korytarza aż do drzwi. Przejdź przez te drzwi i odwróć się ku błyskającym światełkom. I znów szyby elewatorów.

Rozwal skrzynkę zasilacza (power box) obok tego po prawej. Wespnij się na górę i rozwal zasilacz, by otworzyć drzwi nad nim. Uważaj, bo może być za nimi marine - z tej strony jednak i tak jest bezpieczniej. Zabij natręta i przejdź dalej. Masz tu sześcioro drzwi - po troje z każdej strony. Te z lewej się nie otworzą. Środkowe po prawej wiodą w dół ku schodom. Te są nam niepotrzebne. Pozostałych dwoje wywiedzie cię w to samo miejsce. Przejdź przez jedne lub drugie, ale uważaj na strzelca z działkiem. Zabij draba i zniszcz cztery zasilacze, a potem poczekaj, aż zatrzyma się wentylator po prawej. Przeskocz i pobiegnij przez dukt powietrzny. Na końcu skocz prosto przed siebie i nie zwalniaj. Znów wieżyczka. Biegnij prosto, rozwal dwa zasilacze i skręć w lewo. Powtórz to i pobiegnij prosto. Rozwal wieżyczkę i skręć w prawo do zasilaczy. Odwróć się, pobiegnij z powrotem i rozniesiesz dwa ostatnie zasilacze. Cztery wentylatory nad tobą powinny się zatrzymać. Na suficie rozwal kratę i wespnij się dalej ku ścianie oznakowanej "Main 05", a potem ruszaj sztolnią. Na górze powinna być rozwalona pokrywa - jeśli tak nie jest, wlazłeś do niewłaściwej sztolni. Wespnij się po pochyłości i spuść do dziury w podłodze.

Dalej rozwalaj szkło i idź przed siebie. Miniesz kolejno dziewięć pomieszczeń. W ostatnim wespnij się na ścianę i przejdź przez dziurę w suficie. Zsuń się po pochyłości i znów rozwal dwa zasilacze. Poczekaj, aż wentylator się zatrzyma, i przejdź na drogą stronę. Rozwal kratę po lewej i przejdź przez dukt powietrzny. W kolejnym pomieszczeniu staniesz przed nie lada zadaniem. Ale do końca już niedaleko. Kiedy tu wejdziesz, zawyje alarm i zaczną się otwierać ściany. Mogą tu być chłopcy z działkami, więc uważaj. Wespnij się na jedną za ścian, zabij wszystkich i rozwal komputer. Przejdź na drugą ścianę i zrób to samo. Zobaczysz wiadomość "Join Us" i usłyszysz innych obcych. Po drugiej stronie pomieszczenia zobaczysz, że odsuwają się pręty "Danger". Przebiegnij przez nie, by dołączyć do reszty roju i skończyć ten poziom.



Gateway

Skończ szybciej niż w 4 i 1/2 minuty, z prędkością większą, niż 9 m/sec. Kod Motion Blur.

Przed siebie i w górę po ścianie - jeśli będziesz zwlekał, otworzy się podłoga i wessie cię w przestrzeń. Rozwal panel na prawo od drzwi i przejdź na drugą stronę. Idź prosto przed siebie, jak daleko zdołasz, i spójrz w górę. Krata. Wejdź po ścianie, rozwal kratę, i BIEGIEM do końca ściany. Gdy zaczną w ciebie walić wieżyczki, nie zatrzymuj się, tylko przy



Earthbound

Kod (Mirror)

Na początku idź przed siebie i zabij wszystkich w pomieszczeniu. Cywile nadają się do zjedzenia. Skręć w prawo i opuść się sztolnią. Jest tu android - w przekładnię drania! Idź korytarzami aż do windy. Pospiesz się i wespnij na górę albo utkniesz i nawalisz. Zauważ skrzynię blokującą dalszą drogę. Przekradnij się dookoła i przejdź za nią, a potem znów idź w górę. Przejdź po kładce, zabijając wszystkich po drodze. Po lewej zauważysz drzwi i panel. Przejdź i rozwal panel - możesz za nim znaleźć (niekiedy) cywila. Nie krępuj się i wcinaj.

Ruszaj dalej i opuść się sztolnią w dół. Rozwal kratę i spuść się na elewator. Wyjdź i przejdź korytarzem rozbijając szkło i przeskakując na drugą stronę. Pojawi się wiadomość. Tymczasem rozwal komputer po prawej, by później otworzyć drzwi. Gdy wiadomość się skończy, drzwi się otworzą. Zabij wszystko, co spotkasz wewnątrz i przejdź dalej. Z lewej pokaże się otwór - jeśli zniszczyłeś komputer. Opuść się na dół i rozwal zasilacze - po cztery z każdej strony. Otworzą się drzwi na prawo od miejsca, gdzie spuściłeś się w dół. Przejdź przez nie - w głębi po lewej będzie powietrzny dukt. Wespnij się do niego.

Dotarłszy do końca, rozwal kratę, ale NIE ZESKAKUJ NA DÓŁ. Naprzeciwko masz kolejny dukt. W dole jest wieżyczka - zamiast więc wspinać się na przełaj, przeskocz (crouch assisted leap). Powinno się udać z niewielkimi stratami. Idź duktem do końca i wespnij się w prawo. Potem opuść się w dół i załatw marine'a i wieżyczki. Potem rozpruj osiem skrzynek zasilaczy, by unieruchomić wielkie wentylatory. Przez oba dotrzesz w to samo miejsce, idź więc którymkolwiek, wedle woli. Trafisz do pomieszczenia z trzema wentylatorami. Jeden jest w suficie. Ruszaj przezeń.

Na końcu znajdziesz się w innym pomieszczeniu. Przedostań się na drugą stronę wentylatora i idź tunelem, aż dotrzesz do kolejnej kraty. Zniszcz ją, opuść się na dół i zabij wszystko, co się tu rusza. Przejdź do przeciwległej ściany i wespnij się do drugiej kraty w suficie, rozerwij ją i podążaj tunelem, aż znów dotrzesz do kraty. Rozwal ją i opuść się w dół. Wyłam kratę i znów daj nura w dukt, rozbijając kraty na końcu. Obróć się tu w prawo i zniszcz cztery zasilacze.

Obróć się pyskiem do zniszczonych zasilaczy i wyłam szkło. Tylko jeden wentylator zwalnia. Przejdź na drugą stronę po lewej i wespnij się do tunelu, wal nim aż do końca. Jesteś nad rozległym pomieszczeniem. Wespnij się albo zejdź w dół, ale przejdź do tunelu po drugiej stronie, nieopodal podłogi. Przejdź nim do końca i skręć w prawo. Na końcu pomieszczenia skręć w lewo i do kolejnego tunelu. Po wyjściu na zewnątrz rozwal dwie

[illegible]skrzynki zasilające po prawej. Weź wentylator z prawej i [illegible]ść się w dół. Poszukaj na ścianach kraty. Jeśli [illegible] pyskiem do wentylatora z prawej, będzie na [illegible]. Wespnij się do niej, zniszcz ją i wślizgnij się do [illegible]. [illegible]tarłszy do końca, zobaczysz, że skrzynka [illegible] do sklepienia zaczyna się ruszać. Szybko [illegible] wyląduj na skrzynce - osłoni cię przed [illegible] wieżyczek z dołu.

[illegible] się zatrzyma, przejdź na drugi koniec i [illegible] w dół. Załatw obie wieżyczki od tyłu. Potem [illegible] w prawo i wespnij do otworu. Znów odwróć [illegible] przejdź przez drzwi. Otrzymasz wiadomość, [illegible] ludzie zostali zaatakowani i światło zmienia [illegible] czerwoną. Pierwszy atak Predatora. Idź prosto, [illegible] szkło i przedostań się na drugą stronę. Predator [illegible] się z elewatora. Przywal mu [illegible] ogona, a potem [illegible] łeb, gdy się pochyli. Wespnij się do szybu [illegible]czysz walczącego marine'a i Predatora. Pozwól [illegible]datorowi zabić marine'a, a potem załatw drania tak [illegible] jak pierwszego.

[illegible]rzejdź do końca, skręć w lewo, dostań się do jaj i [illegible]kończ ten level. Gratulacje - wygrałeś jako Alien. Mogłeś to zrobić i bez naszej pomocy.

Solucja dla Marine

To będzie nieco trudniejsze.

Derelict

Kod (John Woo)

Zaczynasz w swoim bunkrze i musisz jakoś się z niego [illegible]stać. Przede wszystkim wysłuchaj wiadomości, a potem wyjdź drzwiami. Poszukaj wyjścia i przejdź na zewnątrz. Zobaczysz jeszcze jedno wyjście. Rozwal szkło i [illegible] przełącznik w dół. Przejdź i podejdź schodami do góry. Obejdź balkon w koło na drugą stronę i zjedź elewatorem na dół. Przejdź w lewo i trzaśnij w przełącznik, a potem obejdź komputer. Otworzą się drzwi, więc przejdź przez nie. Przejdź i przez następne, a potem skręć w lewo. Przejdź przez jajczarnię (egg room) na prawo. Idź do końca i wciśnij guzik. Przejdź przez drzwi. Idź tunelem, dopóki nie usłyszysz echa. Przejdź na Image Intensifier (jeżeli tego jeszcze nie zrobiłeś), a potem skręć w lewo i podjedź windą.

W tym momencie idyllę zaczną zakłócać Obcy. Idź prosto przez tunel. Potem wokół komputra i elewatorem w górę. Skręć w prawo i przejdź dalej tym korytarzem. Dalej nie zatrzymuj się. Na potrójnym rozwidleniu dróg idź prosto. Po kładce i dalej prosto. Przez środek ku wieży i w następny tunel. Potem po kładce i na rozwidleniu dróg w lewo. Potem w prawo i walnij w przełącznik. Weź Health Pack i wróć po kładce aż do windy. Zjedź na dół i skręć w prawo. Przez tunel aż do artefaktu. Przejdź przezeń, skręć w lewo, a potem zjedź windą. Każdy, kto widział "Obcego", powinien rozpoznać to pomieszczenie.

Na prawo od stworu jest tunel - idź nim, aż wydostaniesz się na zewnątrz, potem przejdź do sąsiedniego budynku. Przejdź tunelem i zjedź windą w dół. Idź tunelem aż do końca tego etapu.

Kolonia

Kod (Grenade)

Podejdź po schodach i [illegible] wiadomości i podjedź windą [illegible] Obcych. Wyjdź prosto z [illegible] Przejdź wzdłuż ściany, aż trafisz na tunel. Włącz Image Intensifier i przejdź przez tunel. Idź przed siebie, aż znajdziesz szkło. Rozwal je i przejdź na drugą stronę. Trzaśnij w cztery przełączniki i poczekaj na otwarcie drzwi. Po przywróceniu zasilania powinien się pokazać Obcy. Podejdź schodami w górę i skręć w prawo. Wróć do tafli, tym razem jednak przejdź przez otwarte drzwi.

Idź po kładkach dookoła, potem podjedź windą i znów przed siebie. Schyl się, by przejść przez kanał wentylacyjny i podnieś Smartgun. Wróć kanałem, znów po kładkach [illegible] windą w dół. Idź aż do wyjścia z tunelu. Jeśli trzeba ci zbroi, skręć w prawo i idź wzdłuż ściany, aż znajdziesz pancerz i Pulse Rifle. Idź w prawo, aż znajdziesz No[illegible] Lock, a potem przerzuć przełącznik. Poczekaj, aż otworzą się drzwi. Wal prosto przed siebie [illegible] znajdziesz Health Pack i Pulse Rifle.

Zechcesz pewnie przed podjęciem dalszej wędrówki poczekać, aż wszyscy Obcy dadzą sobie spokój z atakami. Od wejścia skręć w prawo. Przejdź do końca i znów daj nura w kolejny went. Wespnij się po schodach, a potem przejdź na drugą stronę. Zabij Obcego, a jeśli trzeba ci zbroi, wespnij się znów po schodach. U podstawy schodów przejdź znów przez went. Idź, aż trafisz do pomieszczenia na śmieci. W lewym końcu jest Health pack. Idź w prawo i przez drzwi. Tunelem do końca, potem znów w prawo. Podjedź windą. Na piętrze jest więcej Health Pack'ów i kolejna broń pulsacyjna (Pulse Rifle). Podjedź piętro wyżej, wokół dziury w podłodze i skręć w prawo. Skieruj się znowu w prawo, schodkami w górę i wejdź do Main Ops Room. Przełóż wszystkie pięć przełączników i zabij Obcych. Od piątego przełącznika, wzdłuż terminala kompa, przejdź przez drzwi z prawej. Wróć schodami w dół i skręć na rozwidleniu w prawo.

Trafisz znów na schody. Zejdź piętro niżej, skręć w prawo. Weź Smartgun i wróć do schodów, a potem znów zejdź piętro niżej.

Idź tunelem, aż trafisz do laboratorium medycznego (Medlab). W prawym rogu, w głębi, znajdziesz Health Pack. Przejdź przez pobliskie prawe drzwi i weź miotacz ognia (Flamethrower) nieopodal przeciwległej ściany otwartego pomieszczenia. Przejdź przez kolejny Medlab, przed kolejnymi drzwiami zobaczysz dziurę w posadzce. Są tu Face-Huggers (Mordoluby), więc uważaj. Jeśli uderzą, koniec twej misji. Weź zbroję i Pulse Rifle, leżące nieopodal kałuży krwi i zabierz (nie zawsze się pojawia) Manual Bypass z jednego ze stołów. Wyjdź i spuść się do dziury w posadzce.

Upadek może ci odebrać trochę zdrowia, a na dole mogą cię zaczepić dwa lub jeden Face Huggery. Na dole skręć do drzwi po lewej, wyjdź i znów skręć w lewo. Przejdź przez tunel i skręć w prawo, by wyjść na zewnątrz. Idź



[illegible] wzdłuż prawej strony, aż trafisz do [illegible]. Przejdź przezeń, a potem przez [illegible] (uważaj na Obcych), aż do końca [illegible].

[illegible]

[illegible]kończ przed upływem czterech minut. Kod (Warp Speed)

Jak zaznaczyliśmy przedtem, ten etap jest dość trudny. W rozmaitych miejscach czają się Mordoluby i jeśli zatrzymasz się gdzieś na dłużej, kończysz na talerzu. Wyjdź z APC przez drzwi po lewej. Podejdź po schodach przez drzwi i WTEDY DOPIERO odwróć się w lewo. Przy rozwidleniu dróg skręć w prawo.

Przejdź przez drzwi i podejdź po schodach z prawej. Przejdź po kładce i przez drzwi na końcu

Przejdź przez tunel i znów po schodach. Pod nimi może być pancerz, ale się tym nie przejmuj. Idź po kładce i przez drzwi. Po prawej, w tunelu, weź Pulse Rifle, Health Pack i Armor. Przejdź przez drzwi, za którymi skręcisz w prawo. Przejdź przez tunel i podejdź po schodach. Przeszedłszy przez drzwi, w lewym rogu, znajdziesz Flamethrower i inne rozmaitości. W głębi, na lewo od kompa, powinno być koło. Przekręć je. Jedna piąta roboty za tobą.

Odwróć się i wyjdź przez drzwi, a potem zeskocz na lewo. Idź tunelem prosto przed siebie, ale na razie nie schodź po schodach. Od chwili, kiedy odwróciłeś koło,



liczy się czas, więc nie zwlekaj. Dotarłszy do schodów, odwróć się w prawo. Opuść się z krawędzi platformy, a potem obróć dookoła. Idź i przekręć kolejne koło. Wróć biegiem, podskokiem dotrzyj do schodów w górę i ruszaj do następnych. Wróć do miejsca, gdzie skakałeś w dół – powinien się tam teraz opuszczać most. Skocz nań nie czekając, aż zjedzie do końca, i przejdź przez drzwi, zanim się zamkną. Twoja jest zbroja, Health Pack i trzy Pulse Rifles.

Wróć za drzwi i idź przed siebie. Opuść się na dół i odwróć dookoła. Zejdź schodami w dół i podejdź do elewatora. Na dole są Mordoluby, więc uważaj. Skieruj się do tunelu na prawo i przejdź przez drzwi na końcu. Wespnij się po schodach i weź Smartgun i Health Pack. Na pierwszym pojemniku przekręć koło. Będziesz mógł przejść przez bramę. Zeskocz w dół i przejdź przez drzwi, a potem skręć w lewo i przejdź przez bramę. Pierwszy zakręt w prawo i do windy. Uważaj na dole, znów mogą być Mordoluby. Podjedź windą w górę i rozejrzyj się za kolejną windą i kładką. Przejdź po kładce i do drzwi. Potem w lewo, do rury (zaraz powinieneś znaleźć Pulse Rifle), a potem schodami w prawo.

Weź Health Pack – jeśli go potrzebujesz – i podejdź schodami do góry. Przed ruszeniem naprzód odwróć się – powinieneś zobaczyć żółte światła. Rozwal drugie od lewej, opuści się platforma. Przejdź po platformie przez drzwi i po schodach w dół. Uważaj na schodach, bo mogą się zawalić. Przejdź przez drzwi na dole i na drugą stronę. Znów przejdź przez drzwi i weź stąd Health Pack i Flamethrower, odwróć też dwa koła – upewnij się, że obróciłeś oba. Zostały jeszcze dwa.

Odwróć się i wróć do schodów. Podejdź wyżej o jedno piętro i odwróć się w prawo. Rozwidlenie – idź w lewo. Zeskocz na dół – za schodami jest co nieco. Podejdź w drugi kraniec pomieszczenia i przejdź przez drzwi. Weź trzy ładunku napalmu, Pulse Rifle i Health Pack, a potem przekręć koło nieopodal okna. Cztery z głowy. Wróć przez drzwi do schodów. Na rozwidleniu prosto.

Skręć w prawo i idź korytarzem, aż trafisz na Health Pack. Nie zwracaj uwagi na drzwi po bokach. Skręć w lewo. Jest tu Mordolub, więc uważaj. Idź prosto, potem schodami w górę. Na kładce przekręć piąte koło. Dobra – wyłączyłeś systemy chłodzenia. Czas się stąd wynosić.

Zeskocz i wróć do rozwidlenia. Skręć w lewo, potem w prawo. Przejdź przez drzwi z zielonym światłem. Rusz w dół krętym korytarzem, przeskocz nad pękniętą posadzką i otwórz drzwi. Podjedź windą i poczekaj na statek, który cię stąd zabierze... Koniec etapu.

Stacja Orbitalna

Kod (Land of the Giants)

Ruszaj przed siebie do śluzy. Poczekaj na otwarcie przeciwległych drzwi. Podejdź do końca korytarza i trzaśnij przełącznik, by otworzyć drzwi. Jest tu Predator, więc uważaj. Możesz uderzyć przełącznik po prawej, ale drzwi jeszcze teraz się nie otworzą. Idź przed siebie i weź Pulse Rifle i SADAR (które niechybnie przydadzą ci się później). Biegiem z powrotem i na zewnątrz w prawo. Schodami w dół. Przez drzwi po prawej, potem prosto przez następne. Może być tu Mordolub, więc uważaj. Znów prosto, przerzuć przełącznik i zabij ASAP. Znów prosto, skręć w prawo i przez następne drzwi. Potem w lewo do przejścia. Przerzuć przełącznik i przejdź przez drzwi. Jeśli spadniesz, podjedź windą do drzwi, które się nie otworzyły. Weź broń Grenade Launcher i Xenoborg.

Przejdź przez drzwi i otwór na drugim końcu tunelu. Podbiegnij po schodach i skręć w prawo, a potem znów przez drzwi. Na końcu sali poczekaj na windę. Wejdź i zjedź na dół. Jest tu kolejny Xenoborg, ale przebiegnij obok. Obejdź róg w głębi, podejdź do schodów i podjedź windą w górę. Kiedy podejdziesz bliżej, kraty się otworzą – przejdź więc i weź leżący na górze oręż i Pulse Rifle. Przejdź chodnikiem i uzbrój SADAR. Podejdź po schodach i załatw z SADAR-a dwu Predatorów. Podejdź do drzwi i przełóż przełącznik. Znajdujący się za nimi Xenoborg można unieszkodliwić dwoma lub trzema strzałami. Przebiegnij przez chodnik, trzepnij w przełącznik i przejdź na drugą stronę drzwi. Opuść się i wal prosto do awaryjnego spodka, by skończyć etap.

[illegible]

Kod (Slug Trail)

Niełatwy etap, nawet jeśli wiesz, jak się tu poruszać. Jest tu kupa Mordolubów i tony Obcych. Zaczynając, ruszaj przed siebie i uderz w przełącznik na ścianie, by otworzyć drzwi. Idąc prosto przed siebie, weź Smartgun i Pulse Rifle. Jest tu i pancerz, jeśli go potrzebujesz. Podejdź po schodach z lewej i walnij dwa przełączniki. Otworzą się drzwi z lewej. Zejdź schodami i wyjdź przez drzwi. Skręć w lewo i podejdź korytarzem dalej. Idź przez kolejne pomieszczenie z sypialniami krio – aż do końca. Potem skręć w lewo. Idź do końca następnego pomieszczenia i przełóż przełącznik, by otworzyć drzwi. Skręć w prawo i pójdź tunelem, aż trafisz do drugiej lodowej sypialni. Tym razem nie idź do końca – skręć w lewo i wejdź do pomieszczenia z szafkami – w głębi masz prysznice, gdzie znajdziesz Smartgun i zbroję (ja tam bym nie właził pod prysznic z bronią, bo można sobie co nieco odstrzelić).

Wróć do szatni – w głębi po lewej jest krata. Wyłam ją i skręć w lewo, by zejść schodami. Przejdź korytarzem i wyłam kratę na końcu. Jesteś w jadalni. W lewym rogu jest Flamethrower (do odgrzewania potraw, czy co?). W głębi z prawej są drzwi, przez które trzeba ci przejść. Rozwal beczułki i przejdź w lewo. W następnym pomieszczeniu trzaśnij w przełącznik z prawej i przejdź k u lewej, do windy. Wylazłszy z windy idź prosto, potem w prawo, a następnie w lewo. Jeśli jeszcze raz przejdziesz w lewo, znajdziesz zbroję. Jeśli ci na niej nie zależy, idź prosto przed siebie do końca. Walnij w przełącznik. Odwróć się dookoła, wróć prosto, w prawo i przez drzwi.

Przejdź przez pomieszczenie generatora (uwaga: Image Intensifier cię tu oślepi) i przez drzwi na końcu. W głębi pomieszczenia rozwal beczułki i skręć w dół. Przy pierwszej okazji przejdź w lewo, by wziąć zbroję i Health Pack. Ciężko tu przeżyć, więc wszystko ci się przyda. Podejdź po schodach i skręć w lewo. Przekręć przełącznik i odwróć się do tyłu. Przejdź przez nowo otwarte drzwi. Mamy nadzieję, że trzymasz jeszcze Smartgun i granaty, bo bardzo ci się tu przydadzą. Pełno tu obcych, ale w głębi znajdziesz i zbroję oraz Health Pack. Przejdź do końca i walnij w przełącznik na ścianie.

Przejdź przez drzwi i zjedź windą. Przejdź przez następne drzwi i szybko złap Minigun. Będzie ci potrzebny, bo czai się tu Predator i PredAlien. Minigun jest najlepszym przyjacielem Marine'a. Po utrupieniu obu wrogów podejdź schodami i przez drzwi. Weź w łapy Smartgun (lub cokolwiek, co tam masz), bo znów jesteś na terytorium obcych. Przebiegnij przez salę i weź zbroję. Walnij w przełącznik z lewej i wskocz do windy z prawej i wal prosto przed siebie. Przed tobą trzech wrogów. Przejdź przez tunel, aż do przełącznika. Walnij w przełącznik i pobiegnij z powrotem do elewatora. Zjedź nim do następnego etapu.

Hangar

Ostatnia bitwa z Królową. Twoje kule nie robią na niej wrażenia – można jej za to przyłożyć ogniem i granatami. Będzie atakowała, obrzucając cię skrzyniami lub tnąc. Niełatwa sprawa. Musisz w porę dobiec do odpowiedniego guzika.

Po pierwsze: Biegiem do guzika w panelu śluzy (Airlock). Masz tu i dwa inne – nic jednak z nimi nie wskórasz. Potem musisz zwabić Królową w pobliże stosu pocisków. Kiedy będzie blisko, strzel w nie, by eksplodowały. Wybuchające pociski ogłuszą Królową. (W trybie Directors Cut niestety nie ma tego stosu, musisz strzelić w kratę). Opuść się przez rozbitą kratę i pobiegnij w lewo.

Jest tu guzik w ścianie. Naciśnij go i poczekaj, aż otworzy się panel. A potem rozstrzelaj dwie rury wewnątrz. Odwróć się w tył i pobiegnij do schodów z prawej. Rozwal kratę nad nimi i spróbuj wspinaczki. Wróć i walnij w dwa guziki na panelu śluzy (Airlock panel). Odwróć się i pobiegnij do Emergency Cell (Komory Bezpieczeństwa) po prawej. Wciśnij guzik obok drzwi i poczekaj na ich zamknięcie (niekiedy trzeba wciskać guzik dwa razy). Królowa i wszystko inne zostanie wyssane na zewnątrz. Zwycięstwo! Jak na szeregowca spisałeś się nieźle. Gdybyś nie skorzystał z Komory Bezpieczeństwa, ty też byłbyś wyfrunął na zewnątrz. Gratulacje – doszedłeś do końca.

Solucja dla Predatora

[illegible]

[illegible] (...icking)

[illegible] ku skryj się (cloak), przejdź na widzenie [illegible] (Thermal Wiew) i przygotuj działko. Przejdź w [illegible] i walnij guzik. Potem podejdź w górę [illegible] klifu. Potem skocz raz jeszcze i przejdź [illegible]. Idź dalej, aż dotrzesz do schodów w[illegible] w dół. Po lewej powinieneś zobaczyć kilka [illegible]. Baterię (Field Charge) z boku. Rozwal [illegible] i idź wziąć baterię. Może ci to zająć kilka [illegible]. Gdy już będziesz ją miał, zeskocz w dół i wejdź [illegible]. Skręć w prawo, zejdź schodami i przez drzwi [illegible] rzełka i odwróć się w tył. Wróć schodami na górę [illegible] jdź przez kolejne drzwi. Podejdź schodami [illegible] po [illegible] ej znów powinieneś znaleźć baterię. Wciśnij guzik [illegible] podal drzwi po prawej. Przejdź na drugą stronę, [illegible] dejdź schodami i przejdź po półce. Trafisz do komnaty [illegible] dwoma mostami. Przejdź pierwszy, zawróć w tunelu o [illegible]0 stopni i przejdź po drugim. Zejdź schodami, trafisz do punktu kontrolnego nr 1.

Idź prosto przed siebie do końca, a potem po schodach z lewej do góry. Punkt kontrolny nr 2. Zabij Marinea i skocz w dół. Powinna tam być ładowarka Field Energy. Wróć do schodów. Wciśnij guzik przed drzwiami i przejdź na drugą stronę. Skręć w lewo, walnij w guzik i idź dalej. Przez drzwi i prosto. Dalej wzdłuż lewej ściany i schodami w dół. Jesteś na zewnątrz. Walnij przełącznik przed drzwiami i przejdź na drugą stronę. Jeszcze schodami w dół i oto wodospad. Podejdź po schodach w górę, uderz w guzik i poczekaj na windę. Podjedź nią na górę, walnij w guzik po prawej i wejdź przez śluzę, by skończyć etap.

[illegible]

Kod (Super [illegible])

Znów trzeba ci zacząć od przejścia na Thermal, otulenia się maskownicą (cloak) i przygotowania działka. Ten etap można przejść na wiele sposobów, postaramy się podać ci najszybszy.

Zaczynasz w śluzie. Idź prosto, potem wejdź do pomieszczenia z lewej. Rozwal znajdujących się tam ludzi i walnij w przełącznik. Może tu być ładowarka do Field Energy, ale na razie to ci niepotrzebne. Odwróć się dookoła, przejdź przez kolejne drzwi i naciśnij guzik z boku, by otworzyć elewator. Podjedź i pójdź dalej. Zejdź po schodach do końca, skręć w prawo. Na ścianie jest went, do którego możesz się włamać i wejść. Przejdź więc i podjedź potem windą. Na górze stłucz wszystkich do wysokości posadzki i przełóż przełącznik, by opuścić most. Przeskocz na most i skręć w prawo. Przejdź dalej i przez drzwi. Powinieneś się znaleźć w sali konferencyjnej. Jeśli zejdziesz schodami w dół, możesz podejść do innych drzwi (pośrodku, pod rejonem stołu konferencyjnego), skąd będziesz mógł zobaczyć twój statek (cel).

Przejdź przez drugie drzwi do sali konferencyjnej i zejdź dwa piętra po schodach do kolejnych drzwi. Przejdź i idź do końca. Walnij w guzik na ścianie, by otworzyć drzwi. Zastrzel wszystko, co ci stanie (na drodze oczywiście) i zjedź windą w dół. Uważaj, strzelając do beczułek, może się okazać, że to „zajmujące" zajęcie. Jest tu na biurku przepustka do drugiego poziomu. Weź i wróć windą na górę. Przejdź [illegible] znów zejdź w dół. Otwórz następne [illegible] przez platformy. Przejdź [illegible] skręć w lewo i wejdź do pomieszczen[illegible] wszystko i przełóż prze[illegible] ścianie – jeśli je rozwalisz, znajdziesz wewnątrz ładowarkę (Field Energy Recharge).

Wyjdź przez drzwi, którymi tu weszedłeś i idź wzdłuż lewej ściany. Na pierwszym rozwidleniu dróg idź prosto, na drugim skręć w lewo, a potem przez drzwi. Trafiłeś do kuchni. Przeskocz przez kontuar i podejdź do drzwi z lewej. Otwórz je i załatw wieżyczkę. Idź dalej prosto, a potem przez kolejne drzwi. Podejdź na koniec jadalni, a potem przy rozwidleniu skręć w lewo. Nieco dalej natkniesz się na kilku Marines nie żywiących wobec ciebie przyjaznych uczuć, przeciwnie, szybko dojdziesz do wniosku, że [illegible] no nie ma co ukrywać – NIE LUBIĄ CIĘ TU I JUŻ! [illegible] do schodów po prawej.

Przejdź przez drzwi, ale uważaj, bo ktoś tam ma shotgun i używa go przesadnie często. No to do roboty – rżnij w najlepszych tradycjach Terminatora. Zeskocz potem w dół. W głębi i po lewej są drzwi [illegible] być może, ładowarka Field Energy – cokolwiek by to znaczyło). Przejdź przez drzwi i daj nura w dukt powietrzny. Uważaj, bo może się tu czaić zimny Android, którego nie wykryjesz termicznie. W głębi, z lewej, jest otwór pralniczy. Przeskocz albo zniszcz śmieciarzy i daj nura w dziurę. Może tu też czaić się android. W głębi i po prawej jest krata wentylacyjna, którą możesz wyłamać. Właź do środka. Do końca rozwal pokrywę i oto masz swój statek. Wybij wszystko, co się rusza, niczym Herod, którego rozbolały zęby i ma biegunkę. Droga do statku jest w pobliskim prawym rogu. Wespnij się na rampę i koniec.

Krypty

Kod na cheat nieznany

Zacznij od włączenia Thermal View, Cloak i Shoulder Cannon. Później trzeba ci będzie dokonywać potrzebnych zmian w miarę potrzeb. Zaczynasz na swoim statku. Weź Pistolet i Dysk. Zejdź po rampie i skieruj się w lewo, a potem przejdź przez drzwi. Przejdź do następnych. Zabij wszystko, co znajdziesz wewnątrz, rozwal kompa i panel w lewym rogu. Uważaj na [illegible] prawy – jest tam dłuuuuuga droga w dół. Podążaj duktem wentylacyjnym, aż znajdziesz miejsca na pod[illegible], gdzie możesz strzelić. Opuść się w dół. Trzeba ci [illegible] rozwalić cztery kompy. Pierwszy jest z prawej. Str[illegible] przejdź w lewo. Rozwal i przejdź w prawo. W [illegible] jest wylot kanału wentylacyjnego. Idź wzdłuż [illegible] kompa na prawo. Potem wal prosto [illegible] kanału.

Idąc przez ten dukt, spróbuj s[illegible] w prawo i idź, a[illegible] będziesz mógł zobaczyć wie[illegible] w dole. Rozwal [illegible] ze Spear Guna, a potem w[illegible] do głównego tune[illegible] skręcając znów w prawo. Idź [illegible] do końca i rozwal ko[illegible] po prawej. Potem znów prosto, przez ost[illegible] z we[illegible] i zniszcz ostatniego kompa. Teraz drzwi powinny się otworzyć. Przejdź, skręć w prawo i idź wzdłuż ściany. Kiedy obrócisz się w prawo, zobaczysz [illegible] sobą went [illegible] niedawno tu właśnie była wieżyczka.

Czas przejść na Electric View (czerwony) [illegible] spróbować pistoletu. Idź dalej przez ser[illegible] drzwi. Potem zejdź po schodach i tunele[illegible] który nad wejściem oznakowano cyfrą 1 [illegible] dalej tym tunelem i otwórz drzwi. Spotkasz [illegible] Obcego. Zabij go [illegible] i człowieka też [illegible] jeszcze żyje. Idź dalej. Zwykle w każdym z kolejnych pomieszczeń będzie tkwił [illegible], więc uważaj. Idź przez wszystkie sześć pomieszczeń – w trzecim zawrócisz o 180 stopni. Wydostawszy się z ostatniego, idź dalej. Po lewej zauważysz szklaną barierę, którą widziałeś wcześniej [illegible] zanim [illegible] dotarłeś do pierwszego pomieszczenia z Obcym. Skręć w prawo i zejdź po zboczu. [illegible] tu sporo Obcych [illegible] masz przed sobą [illegible] sposoby rozwiązania sytuacji. To trochę tak, jak w tym dowcipie o dwu bykach, młodym i starym, które natknęły się na stado krów. Młody zaproponował, by podbiec szybko i zrobić po jednej. Stary jednak wolał podejść powoli i zrobić całe stado. Po pierwsze więc – możesz puścić się biegiem, licząc na to, że nic cię nie trafi. Możesz też, jak stary byk, iść powoli i wykończyć wszystko, co się rusza. Potem zajrzyj do małego tunelu i skręć w prawo. Idź aż do końca 1 sekcji, potem wejdź w sekcję nr 2. Skieruj się do pierwszych drzwi po lewej.

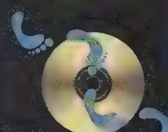
Przejdź przez wyłamane kraty i w głębi, po lewej, na ścianie, zobaczysz went, przez który możesz przejść (jeśli kiepsko widzisz, przejdź na PredTech [zielony]). Na pierwszym rozwidleniu idź prosto, potem w lewo i znów w lewo, by dotrzeć do kolejnego duktu wentu. Uważaj, bo niekiedy trafia się tu Mordolub. Dotarłszy do końca, wróć do Electric (czerwień). Skieruj się do drzwi z lewej i przejdź na drugą stronę. Otwórz drzwi, wybij Obcych i walnij w przełącznik. Tu włączy zasilanie i pozwoli ci otworzyć drzwi. Wyjdź i wal prosto przed siebie, aż trafisz do rozległego korytarza. Skręć w lewo, idź do końca, skręć w prawo. Wejdź do pomieszczenia, podjedź windą i zn[illegible] ruszaj tunelem. Przejdź przez drzwi i zejdź po schodach dwa piętra w dół. Idź, aż dotrzesz do sekcji [illegible]szej. Wejdź do [illegible] i idź aż do miejsca, gdzie zobaczysz krew na posadzce. Jeśli chcesz doładować Field Energy, idź po śladach krwi w le[illegible], w jednej z cel powinna być [illegible]. Jeśli nie, [illegible] śla[illegible] i na końcu [illegible] skręć w prawo. Przejdź przez pokój do [illegible] końca i przejdź przez drz[illegible].

Dalej [illegible] tune[illegible] do następnych drzwi. Zabij Obcego i [illegible] Pass[illegible] gdzie była krew i przejdź w lewo (teraz [illegible] iż przedtem [illegible] na szedłeś z drugiej stro[illegible] na Predaliena w sferze. Użyj Speargun – jeden strzał, by rozwalić sferę, [illegible] drugi do zdjęcia mu głowy. W razie potrzeby skorzystaj z przyb[illegible]enia. Od tej chwili [illegible] się dla ciebie czas. Do wyjścia została minuta. [illegible] szczęście droga nie jest trud[illegible]. Pójdź za śladem [illegible] do komnaty z kolumną. Prz[illegible] do pomieszczenia [illegible] i skieruj się do drzwi z lewej. Idź do końca i walnij w przełącznik, który [illegible] windę. Wróć do komnaty z kolumną i skręć w [illegible]wo. Wskocz do windy i podjedź nią na górę. Wróć [illegible] swego statku aż do końca etapu i wejdź do środka [illegible] w głębi i po lewej).

[illegible]

K[illegible] (Balls of Fire)

Zacznij [illegible] włączywszy [illegible] (czerwony) i Pistolet. Nie trudź się ukr[illegible]. Idź na wprost i walnij przełącznik [illegible] drzwi. Przejdź i załatw czających [illegible]. Skręć w lewo i idź korytarzem. Znów skręć w lewo i idź schodami w dół. Za schodami na dole powinna być ładowarka – ale miejmy nadzieję, że jeszcze jej nie będziesz potrzebował. Od



schodów idź prosto i znów po schodach - tym razem w górę, potem w lewo po kładce i zwróć się w prawo. Przejdź przez tunel i znów schodami w górę. Potem po balkonie do końca. Walnij w przełącznik i zeskocz na dół. Wylądowawszy, trzymaj się lewej ściany. Zejdź znów schodami, potem podejdź po innych w górę i skręć w prawo. Wróć do pierwszego pomieszczenia z Obcymi i przejdź na przeciwległą stronę. Uważaj, bo Obcy mogą się tu wedrzeć przez ścianę i rozwalić kilka beczułek, które są bardzo "zajmujące".

Przejdź przez wyłamaną ścianę - upewnij się, że załatwiłeś Mordoluba - i podejdź schodami w górę. Na szczycie skręć w lewo i wejdź do pomieszczenia, w którym znajdziesz ładowarkę. Ze szczytu schodów zauważysz rurę. Rozwal górny koniec rury i wskocz do środka. Opuść się w dół do dziury i odwróć w tył. Walnij przełącznik i wejdź w drzwi. Skręć w prawo i znów walnij w przełącznik, a potem przejdź. Teraz powinien zwolnić wentylator w pierwszym pomieszczeniu z Obcymi. Przejdź przez drzwi, potem skręć w lewo i w prawo. Minąwszy wentylator, zejdź po schodach w dół. Przejdź w lewo do drzwi (w następnej rurze z lewej powinna być ładowarka, ale ciężko się do niej dostać). Przejdź przez drzwi korytarzem i dwa piętra po schodach w górę aż dojdziesz do kolejnych drzwi.

Przejdź przez pomieszczenie i skieruj się w prawo. Obróć się dookoła i walnij w przełącznik, potem znów zrób w tył zwrot i idź wzdłuż ściany, aż trafisz na dziurę. Może być tu ładowarka - gdybyś jej potrzebował. Przejdź do drzwi, trzymając się z dala od beczułek - i otwórz ja. Uważaj, bo Obcy mogą spowodować wybuchy beczek. Przejdź do schodów i podejdź nimi w górę. Na szczycie skręć w lewo i idź, aż trafisz na kolejne drzwi z lewej. Przejdź znów po schodach w górę, znów przez drzwi.



Jesteś w pomieszczeniu windy, gdzie walniesz w przełącznik na drugim piętrze. Idź przed siebie, a na końcu walnij w przełącznik po lewej. Przejdź przez drzwi, zejdź po schodach i skręć w lewo.

Pierwsza komnata z prawej powinna kryć w sobie ładowarkę, więc jeśli jej potrzebujesz... Idź dalej przejściem i przez drzwi po lewej. Przejdź przez pomieszczenie, wystrzegając się Face Huggera, potem przez spiralne schody i wyjdź drzwiami na szczycie. Zajrzyj za róg, podejdź schodami i znów trafisz do pomieszczenia windy, tylko wyżej. Skręć w prawo, do przełącznika i w pysk go. Wróć do drzwi, zejdź po schodach i wróć do kolejnych drzwi. Przejdź po kładce na prawo, aż dotrzesz do następnych drzwi.

Przejdź przez nie i podjedź windą. Wyjdź z windy i przejdź dalej - na końcu przejścia otwórz drzwi i podejdź w prawo, by walnąć w przełącznik. Potem wróć i wskocz do windy.

Zjedź na dół i wyjdź po przeciwnej stronie. Jest tu więcej beczułek rozwalanych przez Obcych, więc uważaj. Przejdź do końca pomieszczenia, potem schodami podejdź do rury. Na pierwszym rozwidleniu rury skręć w lewo, by dostać się do ładowarki Pola - ale są tu też znów te beczułki wybuszki. Wbiegnij, weź, wyskocz i wytłucz, co będziesz musiał. Wróć do miejsca, gdzie wlazłeś w tunel i skręć w prawo, potem idź prosto (prawa odnoga ma jeszcze jedną ładowarkę), a następnie w prawo, by walnąć w przełącznik. Wyjdź na zewnątrz i skocz w prawo przez drzwi. Podjedź windą - uważaj na beczułki, osobliwie na drugą - i podejdź po schodach. Trafiłeś do terytorium ludzi. Przejdź na Thermal View (niebieski). Ukryj się (cloak) i przygotuj Shoulder Cannon. Zejdź po schodach i idź do końca po kładce, a potem zjedź w dół windą w lewym rogu i w głębi.

Teraz będziesz miał trochę kłopotów - ale dasz sobie radę, o ile nie zejdziesz z kładek. Potem zeskocz z windy, podejdź po niewielkiej pochylni i na skrzyżowaniu skręć w prawo. Na rogu znów w prawo - po prawej będzie przełącznik. Walnij go i odwróć się, by przejść przez drzwi. Idź dalej i poczekaj na swój statek. Kiedy się pokaże i znieruchomieje, zeskocz i skończ etap.

Jaskinie

Kod (Rainbow Blood)

Zacznij od włączenia widzenia termicznego (błękit), potem się skryj (cloak) i przygotuj działko (Shoulder Cannon). Idź tunelem przed siebie, potem załatw Marine'a pod krawędzią. Zeskocz w dół i oczyść rejon z nieprzyjaciół. Wejdź do tunelu - przeszedłszy na drugą jego stronę, zobaczysz schody. Zostaw je na razie i obejdź je dołem - przez tunel. Na otwartej przestrzeni przejdź w prawo i przełóż przełącznik. Wróć tunelem i dopiero teraz wespnij się na schody. Skieruj się do tunelu z lewej i przeskocz na półkę po lewej. Przejdź przez otwarte drzwi i wejdź w tunel. Na końcu znów wylądujesz na półce. Skręć w prawo i idź do końca. Walnij włócznią kabel elewatora, a potem wskocz do dziury.

Przejdź przez tunel z lewej. Zobaczysz schody wiodące w dół. Można iść tędy, ale w trybie Directors Cut jest tam para wieżyczek, dlatego poprowadzimy cię nieco inaczej. Przejdź półką w prawo i przez tunel. Na końcu trafisz nad kolumnę komputera. Przebiegnij przez sztaby (może tu być ładowarka) i wal dalej. Przejdź kolejnym tunelem, a potem skręć w prawo. Idź, aż trafisz na półkę nad APC. Zabij wszystko i wszystkich na dole i skocz tamże. Przejdź na Electric View (czerwień) i załaduj dysk - tu będziesz go potrzebował. Przerzuć przełącznik na drzwiach i poczekaj, aż się otworzą. Ruszaj, kiedy zatrzasną się na Xenoborgu i przepuszczą dysk (w Directors Cut są dwa - walnij jeden, ruszaj, a potem walnij drugi). Wykończ wieżyczki i trzaśnij przełącznikiem.

Czas się uzdrowić i naładować maksymalnie Field Energy. Na razie nic się tu nie będzie działo, możesz więc sobie na to pozwolić. Po uzdrowieniu przejdź przez otwarte drzwi i skręć w prawo. Idź tunelem do następnych drzwi i otwórz je. Idź prosto przez APC i tunel po drugiej stronie. Przejdź przez tunel oznakowany nad wejściem światełkiem i skręć w prawo. Do końca i obejdź komputer. Na prawo od wejścia są drzwi - zapamiętaj ich położenie. Rozwal strzałami generatory po drugiej stronie (naprzeciwko wejścia) i załatw wszystko, co wylazł zza drzwi (Face Huggera też). Potem wejdź tam, skąd wyleźli. Powinieneś tu znaleźć ładowarkę. Wyjdź, skieruj się w lewo i przez tunel.

Po wyjściu przejdź przez pomieszczenie i skieruj się w tunel z prawej. Jest tu znów Mordolub, więc uważaj. Przejdź przez tunel i na drugą stronę wąskiej półki. Uważaj, by nie spaść. Znów tunel, po jego przejściu znajdziesz uszkodzone APC. Przejdź i znów w tunele. Oba wiodą w to samo miejsce. Zabij Predatorian i przejdź przez tunel na końcu. Podłoga się zawali... i koniec etapu.

Etap krótki, ale niełatwy. Staniesz oko w oko z Królową Obcych. Nie masz broni Elektrycznych, użyj więc Speargun. Pamiętaj, że masz tylko 30 strzałów. Przejdź na Electric View. Idź tunelem przed siebie i opuść się w dół. Z prawej ukaże się Królowa wespół z jednym lub dwoma Mordolubami (zależy to od wybranego przez ciebie poziomu trudności). Ruszaj się cały czas, a strzelaj tylko wtedy, kiedy jesteś pewien, że trafisz. Załatwienie Królowej kosztuje sporo wysiłku - a potem jeszcze musisz ostatecznie zniechęcić Mordoluby. Królowa ma trzy możliwości ataku - szponami, na chama (charge) i obrzucanie połamanymi stalagmitami. Aby uniknąć pierwszych dwu, trzymaj się po prostu z daleka. Przed pociskami miotanymi wykonuj uniki w bok. Mordoluby są o tyle groźne, że zwracasz większą uwagę na Królową, one zaś atakują bardzo skutecznie. Ciężko je trafić ze Speargunem, a [illegible] szponem. Ale jeśli [illegible] można je szponami załatwić. [illegible] gratulacje.

Simkin



producent: **Interplay/Bioware**
platforma: **PC**

Baldur's Gate: Opowieści z wybrzeża mieczy

Mamy już w sklepach dodatek do rewelacyjnego Baldur's Gate, zatytułowany Tales of the Sword Coast lub, jak kto woli po polsku, Opowieści z Wybrzeża Mieczy. Jestem pewien, że do kupna jego nie trzeba Was zachęcać, gdyż jakość plus cena BG: TOTSC to coś, co na pewno Was już skusiło. Zatem nie przeciągając przejdę do samej solucji.

BRODA ULGOTHA

Lokacja: Gdzieś na północ od miasta
NPC: Ike
Quest: Da Ci za 600 GP możliwość wybrania się do Durlag's Tower
Uwagi: mapa uaktualnia się i rozpoczyna się Twoja nowa przygoda

Lokacja: Na północnym końcu mapy
NPC: Hurgan Stoneblade
Quest: Odzyskać sztylet z Wieży Durlaga

Uwagi: Kolejnego questa otrzymasz, gdy po powrocie oddasz sztylet

Lokacja: Gdzieś w centrum miasta
NPC: Shandalar
Quest: Odzyskać jego płaszcz z wyspy (nie zapomnij o nazwie wyspy: Wyspa Bez Powrotu)
Uwagi: Uzyskasz sporą liczbę XP i trochę GP. Pod warunkiem, że wrócisz.

Lokacja: W domu na południowym-zachodzie mapy
NPC: Menda
Quest: Weź od niej mapę

WYSPA BEZ POWROTU

Piekielne miejsce. Tutaj prowadzi tylko jedno wejście i jedno wyjście. Wszyscy zaciekle próbują Ciebie zabić i uniemożliwić Ci ucieczkę. Każdy napastnik walczy aż do śmierci. Musisz wszystkich zabić, odzyskać płaszcz i uciec z powrotem do Brody Ulgotha. Powodzenia.

Oto lista potencjalnych przeciwników:

NPC: Andris, Marcellus i Beyn
Uwagi: Andris - trzeba mieć nadzieję, że sam się zabije swoją błyskawicą ;), Marcellus - zyskujesz 2000 XP, Beyn - 1800 XP oraz Wand of Fear i zwykłą broń

NPC: Goran (plus 4 jego sługusów)
Uwagi: Goran - 2000 XP, trochę czarów i zwykła stal

NPC: Cuchol
Uwagi: Cuchol - 1800 XP, Wand of Paralyze

NPC: Tellan
Uwagi: Tellan - 3000 XP, jeszcze raz zwykły miecz

NPC: Dezkiel
Uwagi: Dezkiel - 1800 XP, to właśnie on ma w posiadaniu płaszcz Shandalara

WIEŻA DURLAGA

To bez wątpienia najatrakcyjniejsza lokacja w całym Baldur's Gate. Pełna pułapek, sekretów, potworów, a nawet Death Knight!

Gdy tylko znajdziesz się w tym miejscu, uratujesz Erdane. Jest on kupcem, u którego możesz co nieco kupić lub sprzedać. Po tym wyczynie napotkasz dwóch Battle Horrors oraz dwóch Doppelgangers. Po ich pokonaniu wrota do Wieży Durlaga stoją przed Tobą otworem... a tam już czeka Ike. Jeszcze tylko jedna uwaga. Musisz mieć w drużynie złodzieja. Ja miałem Imeonę, ale równie dobrze może to być jakiś inny złodziej.

Parter

Napotkasz czekającego Ike'a. Porozmawiaj z nim. Będzie Ci próbował coś opchnąć. Możesz to od niego kupić, gdyż za chwilę i tak umrze, a Ty odzyskasz forsę. Nie ma to znaczenia, czy zabierzesz martwemu pieniądze, czy też ów kamienny przedmiot. Pojedynku z Czarnym Rycerzem staraj się uniknąć za wszelką cenę. Jeszcze na to nie pora.

Pierwszy poziom

Nie znajdziesz tutaj nic specjalnego. Ot, trochę skarbów. Zabij kręcące się Ghosts i znajdziesz się przy balkonie Wieży. W tym miejscu czeka na Ciebie Lesser Bassilisk i trzy Greater Bassilisk. Dobre miejsce na podreperowanie experience. Trzy martwe Bazyliszki to 21 000 punktów! Obok Bazyliszków znajdziesz Scimitar +2, ale nie ruszaj go. To pułapka.

Drugi poziom

Najtrudniejsze piętro w Tower. Napotkasz Riggillo, Ghost i syrenę Kirinhale

NPC: Riggillo
Uwagi: Riggillo - 1400 XP, zwykła broń

NPC: Ghost
Uwagi: Ghost - 3750 XP

NPC: Kirinhale

Lower Ground One

NPC: Bayard
Uwagi: Bayard - 11000 XP (!!!)
W tym miejscu jest ukryty pierścień (ring of protection).

Piwnica 2

To jeden z poziomów, który naprawdę mnie zirytował. Prawdziwa zabawa w puzzle. Aby dostać się na następny level, należy rozwiązać cztery zagadki dotyczące miłości, strachu, dumy i skąpstwa. Istnieje kilka sposobów, aby sobie z tym poradzić:

1. Musisz zdobyć Mallet Head pilnowany przez kilka Greater Doppelgangers gdzieś na południowym-wschodzie. Wróć do pokoju i użyj Mallet. Pamiętaj, że może to uczynić TYLKO pozytywny bohater. Teraz pójdź do pokoju północno-zachodniego i użyj gongu.

2. Weź owoc z łóżka na południowym-zachodzie. Znajdziesz tam zamkniętą szufladę. Potrzebujesz do niej klucza. Pójdź na południe. Znajdziesz tam klucz. Powróć do szuflady... I teraz wystarczy tylko nalać soku owocowego do butelki!



3. Pójdź do skarbca położonego obok sypialni (z drugiego zadania) i znajdź tam niebieski, błyszczący klejnot.

4. Z ostatnim zadaniem (chodzi o dumę) jest problem. Nie bardzo wiem, jak mi się to udało. Przeczytałem księgę w tej komnacie i porozmawiałem o Durlag's Pride. Poskutkowało.

Uwaga: Każda rozwiązana zagadka dodaje Ci 2000 XP.

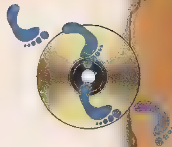
Po rozwiązaniu tych zagadek czeka Cię jeszcze walka z czterema strażnikami: miłości, strachu, dumy i skąpstwa. Po ich pokonaniu otrzymasz kolejne XP.

NPC: Strach, Duma i Skąpstwo
Uwagi: 800 XP

NPC: Miłość
Uwagi: 3000 XP i wardstone

Piwnica 3

To miejsce to istna wylęgarnia Greater Doppelgangers, wszędzie ich pełno. Wejdź do komnaty ze statuami. Odnajdź dwie z nich, którymi możesz manipulować. Otwierają one drzwi. W kolejnej komnacie natkniesz się na



trzy manekiny stojące pod czerwonym kołem. Nie ruszaj ich, bo to pułapka. Większość napotkanych Doppelgangers warta jest 4000 XP, ale nie jest to takie proste. Przeważnie używałem Potion of Speed i Paladyna. Wyjście jest gdzieś na południowym-zachodzie mapy. Wcześniej jednak natrafisz na pułapkę w postaci fałszywego wyjścia. Prawdziwe wyjście jest ukryte za zamkniętymi drzwiami na południe od fałszywych. Niedaleko klatki schodowej napotkasz kilku Karłów i zamkniętą skrzynię. Nie można jej otworzyć ani złodziejem, ani Paladynem. Jedyny sposób to zastosowanie czaru na otwieranie zamków.

Piwnica 4

Mała zmiana. Taka tu cisza i spokój ;). Po wejściu staniesz naprzeciwko kilku drzwi. Uważaj, bo pomiędzy nimi jest dość "gorąca" pułapka. Najlepiej pokonać te drzwi pędząc do przodu zwartą gromadą. Na wschód znajduje się "zielona strefa", a na zachodzie komnata z kośćmi smoka i kilkoma Greater Wyverns, ale bez strachu. Kliknij na pięciu statuach i pogadaj ze szkieletem. Masz teraz kontrolę nad pięcioma NPC. Możesz ich z powodzeniem użyć do walki z Greater Wyvers. Po zabiciu Vyverns zaatakuj NPC.

NPC: Hack, Meiala the Sirine, Tanor, Morlock, Bullrush
Uwagi: Hack - 2000 XP, Meiala the Sirine - 4000 XP, Tanor - 15 XP (?), Morlock - 1900 XP, Bullrush - 950 XP + zwykły stuff.

Wielka statua powie Ci: "Zejdź do czterech tuneli. Zabij wszystko, co napotkasz". Nie pozostaje Ci nic innego, jak wypełnić zadanie.

Tunel #1 - Dwa Phonix Guards (jeden wojownik i jeden łucznik). Za każdego otrzymasz 100 XP.

Tunel #2 - Air Aspect (podobne do Vyverns), 3 niewidzialnych. Air Aspect wart jest 450 XP, a każdy z niewidzialnych 3000 XP.

Tunel #3 - Fission Slime . Każdy z nich jest wyceniony na 2000 XP. Trudno jest zabić ich wszystkich, ale po wyczyszczeniu czwartego tunelu i tak zostaniesz cofnięty do tunelu #3.

Tunel #4 - Niedźwiedź Kaldran i cztery śnieżne wilki. 900 XP za zabicie Kaldrana.

Pora na partyjkę szachów. Ciężka sprawa. Trudno doradzać jakąś taktykę, ale najlepiej chyba od razu zaatakować Króla. Dzięki temu powinno obejść się bez większych strat. Najlepiej też do walki wyznaczyć tylko wojowników i łuczników, zaoszczędzi to niepotrzebnych strat. Tym bardziej, że każde złe posunięcie to celna błyskawica uderzająca w Ciebie. Kiedy tylko dojdziesz do celu, zabij Króla. BTW: Król walczy dwuręcznym mieczem +3, dlatego polecam użyć topór Bala. Powinieneś go znaleźć w wyschniętej fontannie na tym poziomie.

Piwnica 5

Coraz bliżej końca... Na tym poziomie dowiesz się prawdy o tym dziwnym miejscu i poznasz tajemnicę mieszkającej tutaj rodziny. Musisz tylko odnaleźć trzy ważne miejsca, które w końcu doprowadzą Cię do wyjścia, czyli statuy z kompasem. Znajduje się ona niedaleko miejsca z pająkami i Ghosts, ale najpierw musisz "zaliczyć" dwa inne miejsca. Najpierw skorzystaj z usług Islanne, który poprowadzi Cię poza Wieżę. Jeżeli dobrze poszukasz, to znajdziesz w tym miejscu Large Shield +2, Long Sword +1, Cloak of the Shield oraz Soultaker.

Kolejny raz posłużysz się Islanne, gdy tylko odpowiesz na trzy pytania zadane przez statuę. Na południowym zachodzie mapy napotkasz Greala. Po jego zabiciu ostaniesz 5000 XP oraz rozwiązanie zagadki statuy. Niedaleko wyjścia z tego levelu jest Clair De'lain, która powie o swoim nieszczęściu, a także o Death Knight i Mirror of Opposition.

Piwnica 6

To już ostatnia plansza w Wieży Durlaga. Pokonaj Death Knight, porozmawiaj z Dallon na wschodzie mapy i wróć się do Islanne, aby opuścić Wieżę po raz ostatni.

Na środku mapy czeka Death Knight. Można go pokonać na dwa sposoby. Pierwszy to skorzystanie z konwencjonalnych rozwiązań. Drugi natomiast to użycie lustra (Mirror of Opposition). Powstała imaginacja powinna poradzić sobie z Death Knight, ale wydaje mi się, że pierwszy sposób jest łatwiejszy. Twoje XP wzrośnie po tym wyczynie o 15 000 i zyskasz także dużą tarczę +1.

BRODA ULGOTHA II

Kiedy powrócisz do Brody Ulgotha, zaczepi Cię Cult Enforcer i zapyta Cię o sztylet, który znalazłeś (Soultaker). Daj mu go i udaj się do Hurgan Stoneblade. Opowie Ci on o uprawianym tutaj kulcie oraz jak przywołać bestię i jak ją powstrzymać. Poszukaj wejścia pilnowanego przez Cult Enforcera. Porozmawiaj z nim i zabij wszystkich po otwarciu drzwi. Zejdź po schodach i zabij dziewczynę-maga. Czeka Cię teraz pojedynek z bestią (Aec' Letec). Został on już wywołany i trudno będzie sobie z nim poradzić. Nawet jeżeli go zbijesz, to i tak zaraz się zregeneruje. Swoją siłę czerpie ze swoich wyznawców, dlatego będziesz musiał pokonać go kilka razy, a jeszcze lepiej najpierw zabij właśnie jego wyznawców. Dopiero wtedy walcz z Aec' Letec). Otrzymasz za niego 16 000 XP.

WYSPA WILKOŁAKÓW

Mapa miasta

Podróż morską zaczynasz z Counting House umiejscowionego w północno-wschodnim regionie mapy BG. Mendas ma Cię przewieźć na miejsce zatonięcia statku Baldurana. Ale w skutek sztormu lądujesz na nieznanej wyspie. Mieszkańcy tej wyspy są bardzo nieprzyjemni dla obcych. Dopiero od Kaishas Gan dowiesz się o grasujących w pobliżu miasta wilkołakach. Od tej pory coraz więcej mieszkańców zacznie prosić Cię o pomoc.



Mapa statku Baldurana

NPC: Kryla and Jondal
Quest: Pomóż Kryla (niekoniecznie)
Uwagi: Kryla - 1400 XP, Jondal - 1500 XP

NPC: Meym
Uwagi: 1400 XP

NPC: Palin
Quest: Pomóż Palin

Lokacja: chata we wschodniej części mapy
NPC: Dradeel
Quest: Weź od niego księgę czarów
Uwagi: Dostaniesz 500 XP, amulety, holy cloak i pomoc w czasie kolejnego pobytu w mieście.

Statek Baldurana

Pierwszy poziom - wilki

Drugi poziom - dużo wilkołaków, możesz tu znaleźć srebrny sztylet

Trzeci poziom - wilkołaki

Czwarty poziom - Paladan (dziecko), księga czarów Dradeela, Sword of Balduran, Balduran's Log Book, Onate Butter Knife

NPC: Karough
Uwagi: Karough - 8000 XP i 1400 XP za każdego zabitego wilkołaka.

Powróć teraz do chaty i po rozmowie z Dradeel teleportuj się do miasta. Przed spotkaniem z Kaishas Gan porozmawiaj z Delainy, Maralee (dostaniesz 4000 XP za uratowanie dziecka) i innymi. Kaishas Gan i jego sługy już czekają na Ciebie. W pewnym momencie jeden z nich zamieni się w wilkołaka. Zabij go... W tym czasie Kaishas Gan ucieknie. Maralee wskaże Ci sekretne przejście prowadzące do statku, którym uciekł Kaishas Gan. Po drodze Dradeel udzieli Ci kilka ciekawych informacji. Udaj się do chaty (północny-zachód) i skorzystaj z sekretnego przejścia.

PODZIEMIA

Nie masz tu zbyt wiele do roboty. Musisz tylko znaleźć wyjście i zabić wszystkie wilkołaki. Wyjście znajduje się w północno-wschodniej części mapy. Po wyjściu znajdziesz się na wschodnim skraju mapy statku. Na statku jest Kaishas Gan. Nie ma on zamiaru stąd Cię wypuścić, przynajmniej żywego.

NPC: Kaishas Gan/Loup Garou
Uwagi: Kaishas Gan/Loup Garou - 420 XP (to nie żart!!!)

Opuść statek i udaj się o Brody Ulgotha. Zielony strażnik Barath zaczepi Cię i powie, że chce z Tobą rozmawiać Sełaad. Okaże się, że Mendas i Selaad to jedna i ta sama osoba. Udaj się do chaty i stań twarzą w twarz z Mendasem i jego strażą przyboczną.

NPC: Mendas/Selaad/Loup Garou i Barath
Uwagi: Mendas/Selaad/Loup Garou - 2200 XP i Barath - 1400 XP

Andrew Lee
(tłumaczenie ELD)

producent: 3DO
platforma: PC

Requiem: Avenging Angel

jest. Chodzi mi o tę niesamowitą fabułę i klimat. W ilu bowiem grach FPP zdarza się, aby kierować poczynaniami "dobrego"? I to, aby było

Chaos

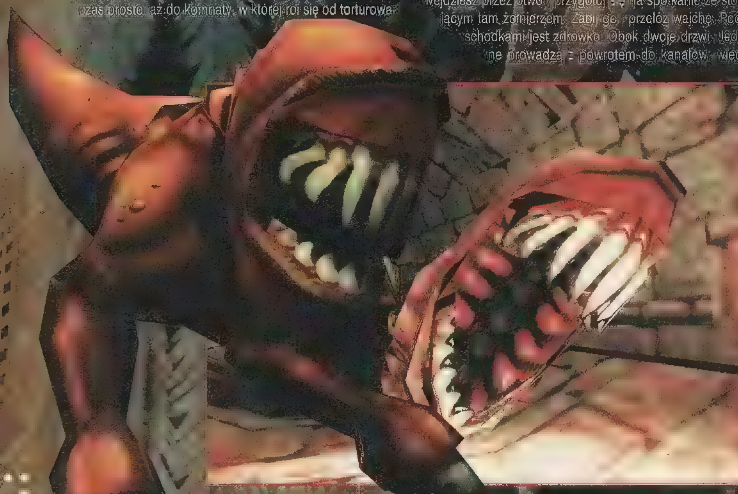
Twoja misja się rozpoczyna, Malachi. Nie przejmuj się za bardzo tym, co zobaczyłeś. Może to miejsce trochę różni się od nieba, ale musisz do tego przywyknąć. Jeżeli chcesz przeżyć i wypełnić misję. Tym bardziej, że zaczynasz prawie bezbronny. Do dyspozycji masz tylko własne ponadludzkie zdolności. Możesz zatem razić swoich wrogów błyskawicą (Divine Abilities Lightning) oraz bronić się osłoną Deflect. Idź korytarzem przed siebie, aż napotkasz dwie Tortured Souls, zamęczane przez potępionych. Nie próbuj nawet im pomóc. Szkoda tylko Twojej bezcennej energii. Im już nikt nie pomoże. Idź dalej na wprost. Wydaje Ci się, że to ślepy korytarz? Mylisz się. To tylko tak wygląda. Po chwili znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym myszkuje pojedynczy potwór. Zabij go błyskawicą. Kolejny korytarz, po wyjściu z niego skręć w lewo, i znajdziesz się w dość dużej komnacie z czterema wyjściami i stołem pośrodku. Za nim widać na ścianie witraż. Uważaj, gdyż właśnie z niego wypadną na Ciebie Demon Rats. Uwiń się z nimi i skieruj się do korytarza z prawej strony. Dojdziesz do przepaści, w której kipi wrząca lawa. Na szczęście pośrodku jest platforma. Przeskocz po niej na drugą stronę. Wkrótce dojdziesz o pomieszczenia, gdzie czai się kilka Demon Rats. Po zabiciu ich skieruj w lewy korytarz. W nim również napotkasz kilka Demon Rat. Na końcu korytarza jest komnata pełna Demon Snakes. Aby przedostać się na drugą stronę, musisz zdecydować się na któryś z dwóch sposobów. Pierwszy - przebiegnięcie slalomem pomiędzy Demon Snakes. Sposób numer dwa to ostrożne i powolne przejście przez komnatę. Lepszy jest ten pierwszy, ale ciężko się zdobyć na taką desperację. W następnej sali stoją na podwyższeniach dwa obrzydliwe gorgoyle. Przy wyjściu czeka na Ciebie Zeabos. Załatw go. Na końcu tego korytarza jest pomieszczenie z witrażem. Uważaj, nie wchodź do niego! Pośrodku jest pułapka i możesz wylądować kilkanaście metrów niżej. Dlatego przeskocz od razu do prawego korytarza. Idź cały czas prosto, aż do komnaty, w której roi się od torturowanych. Znalazłeś właśnie portal. Na drodze jednak stoją Ci Demon Snake oraz głęboka czeluść. Spadnięcie w nią równa się powrotowi do nieba, ale w trochę innym charakterze ;). W tym miejscu musisz użyć swoich anielskich zdolności. Przeleć po prostu nad przepaścią, omijając Demon Snake. Za korytarzem jest sala z aniołkami w karafkach. Wejdź w kolejny korytarz i pójdź schodami w górę. Obejrzyj cut-scenkę, to nagroda za przejście poziomu.

Jonah,s Pub

Musisz odnaleźć Aarona. Ostatnio był widziany w pubie Jonaha w Old Town, mieście, w którym się materializujesz. Przy okazji nabywasz także dwie nowe umiejętności: Pentecost oraz Holy Light. Od razu mała uwaga. Na początku możesz, a nawet powinieneś, ignorować żołnierzy. Dopóki z nimi nie zaczniesz, oni także pozostawią Cię w spokoju. Pierwsze kroki na ziemskim padole są średnio zachęcające. Stoisz na pustej ulicy, a jedynym znakiem życia są gołębie. Pójdź w prawo do końca uliczki. Teraz prosto, po schodach, aż dojdziesz do kładki nad ulicą. Z prawej strony są żołnierze, ale zostaw ich w spokoju! Z lewej, na gzymsie, masz amunicję. Weź ją i przejdź przez kładkę. Wyjdziesz na ulicę. Po lewej stronie żołnierze męczą jakiś przechodniów, a po prawej także stoją jacyś wojskowi. Nie zaczepiaj ich lepiej. Naprzeciwko Ciebie znajdują się drzwi. Za nimi skręć po schodkach w prawo i po ominięciu żołnierzy, przełóż wajchę znajdującą się we wnęce po lewej stronie. Teraz biegiem na dół i na lewo od wejścia z ulicy. Otworzą się tam drzwi. Idź w lewo, gdzie za drzwiami jest korytarz oświetlony na żółto. Następne drzwi i korytarz. Napotkasz drzwi po prawej stronie. Przejdź przez nie, a znajdziesz się w pomieszczeniu z drabiną. Wejdź po niej. Jak widać, znalazłeś się w kanałach. Po drugiej stronie są drzwi, ale niestety zamknięte. Przejdź lub przepłyń na drugą stronę i po rurach wejdź do góry. Z prawej strony jest szybka. Strzel w nią. Zanim wejdziesz przez otwór, przygotuj się na spotkanie ze stojącym tam żołnierzem. Zabij go i przełóż wajchę. Pod schodkami jest zdrówko. Obok dwoje drzwi. Jedne prowadzą z powrotem do kanałów, więc wybierz te drugie. Jesteś w tej chwili na wąskiej uliczce. Po lewej stronie są zamknięte drzwi. Skieruj się w prawo, po kilku krokach po lewej stronie znajdziesz schody. Idź do góry. Uważaj, bo za jednym z zakrętów zaatakuje Cię żołnierz. Po rozprawieniu się z nim, dojdziesz do kończących schody drzwi. Również są zamknięte. Rozejrzyj się, a ujrzysz kratę w ścianie. Strzel i wejdź w nią po skrzyni. Teraz w prawo i w dół. Wyjdziesz na ulicę. Pójdź w prawo i w lewo, aż do końca uliczki, i jeszcze raz w lewo. Rozmawia tam troje ludzi, a nad nimi widać neon "Jonah's Pub". Na prawo od nich możesz znaleźć zdrówko i naboje. Skręć w lewo i zejdź na dół po schodkach do pubu. Z napotkanymi tam ludźmi możesz pogadać. W pubie za barem stoi Jonah, który poinformuje Cię, że się spóźniłeś. Pogadaj z nim jeszcze raz, a dostaniesz od niego przepustkę oraz informację, gdzie możesz znaleźć Aarona. Jeżeli masz mało zdrówka, to w łazience znajdziesz apteczkę.

The Tower

Jonah wysłał Cię do Paradise Hotel, abyś odnalazł Eliję, która może wiedzieć, gdzie jest Aaron. Wróć do miejsca, z którego wyszedłeś na ulicę. Tym razem skieruj się w lewo. Za zakrętem zobaczysz dwóch żołnierzy pilnujących metalowych drzwi. Zażądają przepustki. Wyciągnij i pokaż im tę otrzymaną od Jonaha. Otworzą drzwi. Jeżeli jednak nie masz przepustki, to zostaniesz przez nich zaatakowany. Nie panikuj. Zabij ich i wejdź w drzwi po lewej stronie. Dostań się przez okno na drugą stronę metalowych drzwi. Jest tam ulica. Z lewej strony jakiś żołdak gnębi przechodnia. Nie zaczepiaj go. Możesz iść w lewo, gdyż jest tam sporo apteczek i amunicji. Potem wróć i skieruj się w prawo. Przejdź przez drzwi. Zatrzyma Cię dwóch żołnierzy, żądając przepustki. Niestety, stwierdzą, że Twoja jest fałszywa, i otworzą ogień. Wiesz, co czynić. Dojdź do końca uliczki. Drzwi są zamknięte, więc zejdź po schodach (z prawej) w dół. Hall jest pełen żołnierzy, więc uważaj. Przebij się przez niego, wybijając żołdaków. Uważaj, bo nie są oni pozbawieni poczucia humoru i będą strzelać Ci także w plecy. Za zakrętem czai się jeszcze jeden. Wejdź po schodach do góry. To są miejskie kanały (po lewej). Po prawej znajdują się zamknięte drzwi. Zacznij płynąć i skręć w lewo. Zanurkuj, a wypłyniesz przy kolejnych schodach z napisem Exit. W tej lokacji są także zamknięte drzwi, ale wejdź na górę po schodkach. Przygotuj broń, gdyż może być gorąco. Po lewej stronie jest kilka pokoi. Wchodź do nich po kolei, zabijając przeciwników. W trzecim pokoju znajdziesz policyjny identyfikator. Zabierz go, oczywiście, ze sobą. Na końcu korytarza przejdź przez drzwi, a znajdziesz się w znajomym hallu. Idź ponownie do miejsca, gdzie są kanały, a także zamknięte wcześniej drzwi. Teraz możesz je otworzyć za pomocą identyfikatora. Przygotuj broń i przejdź przez nie. Zabij żołnierzy i wejdź po schodach na samą górę. Przejdziesz mostkiem nad ulicą i wejdziesz do czegoś, co przypomina mini-restaurację. Załatw żołnierzy (z prawej). Restauracja kończy się wielkim oknem. Po drugiej stronie ulicy widać otwór. Wskocz w niego. Na dole jest amunicja i krata. Strzel w nią, wyjdziesz w miejscu przypominającym kościół (tak mniej więcej ;)). Idź w lewo, tylko uważaj na żołnierzy. Po wykończeniu ich masz wybór: pokój na wprost lub schody po prawej. Jeżeli potrzebujesz zdrówka i amunicji, wstąp do pokoju. Potem po schodach. Czeka tu Ciebie mała siecz-



ka. Rozprawiaj się z żołnierzami, aż dojdziesz do komnaty z dwoma krzesłami i czymś podobnym do ołtarza. Atakujących gromadnie żołdaków potraktuj Pentecost. Podąż dalej, do wyjścia na ulicę. Pójdź w lewo, a potem w prawo. Dojdź wąskim przejściem do kanału, przy którym stoi żołnierzyk. Załatw go i wskocz do wody. Po przeciwnej stronie jest wejście. Uważaj, bo na końcu tej rury czai się wyjątkowo wredny typ. Wejdź po drabinie na górę. W korytarzu napotkasz wroga, więc go zlikwiduj. Wejdziesz do czegoś, co przypomina warsztat. Dużo tu facetów z karabinami, ale na szczęście także sporo apteczek i amunicji. Wyjdź na ulicę. Niestety, wszystkie drzwi są zamknięte, zatem podąż wąskim przejściem. Za dwoma parami drzwi są dwie drabiny (z obu stron). Zejdź tą z lewej. Jest tutaj platforma oraz basenik z wodą (!). Pójdź platformą do końca i skręć w prawo. A potem jeszcze raz w prawo, do pomieszczenia z dwoma komputerami. Podejdź i pomajstruj przy nich. Światełka u góry zmienią kolor na zielony. Wróć do baseniku i zanurkuj. Przepłyń przejściem, które właśnie otworzyło się po prawej. Po wynurzeniu się, wejdź na platformę po drabinie. Tylko uważaj, bo czekają na Ciebie. Wejdziesz w uliczkę, ale ponownie miej przygotowaną giwerę, gdyż naprzeciwko, na platformie powyżej, koleś grzeje z karabinu. Zabij go i wejdź po drewnianej rampie. Możesz się tu porozglądać. Jest tutaj sporo apteczek i amunicji. Teraz dalej do przodu. Wyjdziesz na platformie zawieszonej nad ulicą. Zeskocz z niej i załatw żołnierzy. Pójdź ulicą w lewo i jeszcze raz w lewo. Przed Tobą ściana i schodki z prawej i lewej. Skieruj się tymi drugimi. Oczom Twoim ukaże się ulica, a po jej drugiej stronie Paradise Hotel. Uważając na żołdaków, dostań się do hotelu.

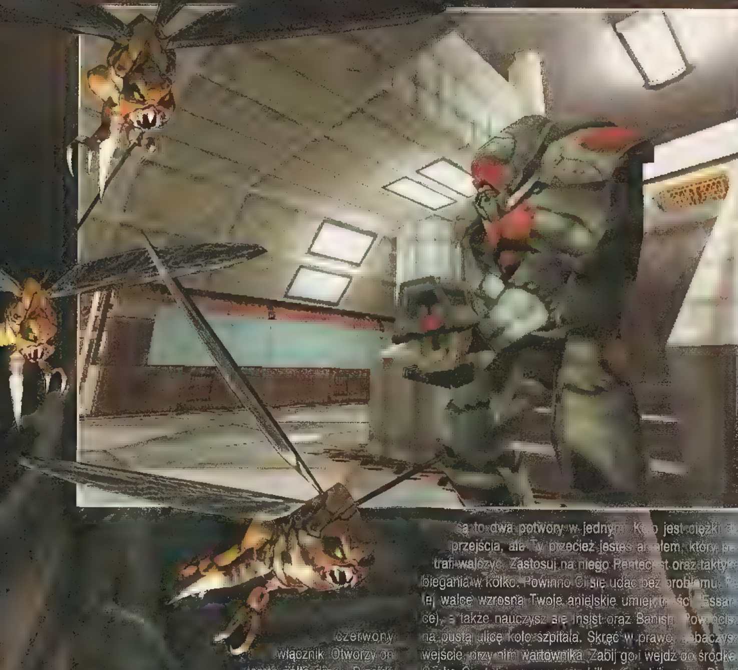


Rescue at the Tower

Dotarłeś do hotelu, ale nadal musisz odnaleźć Elię. Po hotelu kręci się strasznie dużo żołnierzy, więc lepiej trzymaj cały czas broń w pogotowiu. Następny dylemat: w prawo czy w lewo. Pójdź w lewo, do check-in desk. Roi się tutaj od uciążliwych facetów, więc nie żałuj na nich ołowiu. Pozbieraj apteczki i amunicję. Idź cały czas prosto, aż dojdziesz do takiego olbrzymiego hallu z balkonem. Wystrzelaj żołdaków. Jeden z filarów zawali się i będziesz mógł wejść na balkon. Idź nim, aż w ścianie znajdziesz dziurę. Wejdź w nią, a wyjdziesz w szybie windy. Pojedziesz nią do góry. Opuść windę (a raczej jej dach). Schowaj teraz broń i przejdź przez pierwsze drzwi po prawej. Dojdziesz do dwóch pilnujących drzwi żołnierzy. Nie strzelaj!!! Ci goście są po tej samej stronie co Ty. Pogadaj z nimi, a wpuszczą Cię do pokoju, w którym znajduje się Elija. Po dłuższej rozmowie otrzymasz od niej nowe zadanko oraz granatnik. Masz odnaleźć i uratować Judith, która trafiła w ręce „złych" i jest obecnie poddawana torturom. Gdy skończysz rozmowę, zabierz z tego pokoju zbroję oraz apteczki. Koło łóżka znajduje się otwór w podłodze. Wejdź do niego i przeczołgaj się w lewo. Po drabinie wejdź do góry (uważaj, aby nie spaść). Po wejściu na górę obróć się i przeskocz na drugą stronę. Przejdź przez pierwsze drzwi z lewej i dojdź do pomieszczenia z czerwonym krzesłem. Podejdź do ściany i wskocz do otworu powyżej. Na górze podejdź do dziadka z lornetką i pogadaj z nim o Judith. Po skończeniu rozmowy skieruj się przejściem, które znajduje się naprzeciwko miejsca, z którego wszedłeś w tę lokację. Za rogiem czekają na Ciebie żołnierze. Zabij ich, nie zapomnij także o tym po drugiej stronie. Przeskocz na drugą stronę i skręć w lewo. Leży tam amunicja. Teraz cofnij się odrobinę i zeskocz na ulicę, jednocześnie sprzątając stojącego na drugim końcu żołnierza. Podejdź do krawędzi. Popatrz w prawo i wygarnij do przeciwnika. Teraz wskocz na tę platformę, na której stał. Uważaj przy tym, aby nie polecieć w dół. Dojdź do miejsca, gdzie leżą zwłoki, i pójdź w lewo. Wyjdziesz na dużą platformę z całkiem sporą liczbą facetów z gunami. Rozwal ich i podejdź do żółtej platformy z przełącznikiem. Pozbieraj amunicję i przekręć przełącznik. Otworzy on drzwi po drugiej stronie platformy. Idź czujnie korytarzem



a następnie ślimakiem w dół. Po zejściu zabij stojącego tam żołnierza i wejdź po schodkach. Naprzeciwko masz drzwi, ale skręć w prawo, gdzie jest ciemny, wąski korytarz. Wyjdziesz na platformę w kształcie kwadratu. Uporaj się z żołdakiem i pójdź na drugą stronę tej platformy. Zejdź w ciemny korytarz, a wyjdziesz na otwartą przestrzeń. Nie żałuj amunicji. Uważaj na kolesi stojących na platformach u góry, bo to oni przede wszystkim tak grzeją. Po zabiciu ich podejdź do przełącznika za skrzyniami. Teraz czeka Cię nie lada zadanie. Musisz wszystko wykonać w iście rekordowym tempie (za pomocą Haste). Przekręć przełącznik (ruszy winda naprzeciwko) i biegnij do wielkich drzwi po prawej. Załatw czającego się tam pacjenta i skręć w lewo. Po drabinie do góry i na następnej kondygnacji ponownie na drabinę. Przy odrobinie szczęścia zdążysz na windę. Jeżeli nie, to musisz wszystko powtarzać do skutku (!). Kiedy już dostaniesz się na wiszącą platformę, przejdź po niej i strzel w kratę w murze. Teraz włącz ponownie Haste (normalny skok będzie za krótki) i przeskocz na drugą stronę. Uff... Jesteś w wieży, gdzie więziona jest Judith. Idź korytarzykiem. W pewnym momencie zarwie się pod Tobą podłoga. Spadniesz i po chwili będziesz już w środku Tower. Pozbieraj amunicję i apteczki, a potem rusz dalej. W następnym pomieszczeniu roi się od żołnierzy. Strzelają także z platform powyżej, więc lepiej uważaj. Po zabiciu wszystkich, wejdź w następny korytarz, aż dojdziesz do wiszących na ścianie tablic z napisami "Armory" i "Interrogation". Najpierw pójdź w lewo, czyli do "Armor". Przed zbrojownią natkniesz się na żołdaków pilnujących drzwi. Zabij ich i wejdź śmiałym krokiem do "Armor", ostrzeliwując się na prawo i lewo. Pozbieraj po walce znajdźki i rusz schodkami w dół. Potem w na piętro. Skosi facetów, którzy napatoczą Ci się pod lufę. Teraz możesz spokojnie zabrać stąd Combat Shotgun (z lewej) i zbroję (z drugiej strony). Wróć z powrotem do miejsca, gdzie wiszą tablice wskazujące drogę. Po lewej jest drabina, po której powinieneś wejść. Na górze stoi żołnierz, więc strzeż się. Zabij go i rusz w prawo korytarzem. Na jego końcu jest czerwony panel. Pobaw się nim, a zmieni kolor na zielony. Wróć na dół i skieruj się teraz do "Interrogation". Zabij pacjenta pilnującego drzwi i otwórz je za pomocą przycisków po lewej. Przejdź przez nie, a znajdziesz się w obliczu trudnego wyboru: który z trzech korytarzy wybrać. Skręć w prawo i po schodkach. Na górze po lewej jest pomieszczenie, w którym na prawej ścianie umieszczone są trzy przełączniki, a na wprost jeden. To takie puzzle. Musisz je rozwiązać, aby wyłączyć napięcie. Cofnij się i pójdź korytarzem prosto. Po prawej, we wnęce, jest kolejne pomieszczenie. Zabij znajdujących się tam żołdaków i podejdź do wskaźników po lewej. Zapamiętaj, jak ułożone są symbole. Teraz wróć do pomieszczenia z przełącznikami. Przełączniki na prawej ścianie ustaw tak samo, jak zapamiętałeś. Potem wciśnij przełącznik na wprost, aby zmienił kolor na zielony. Wróć na dół po schodkach i skieruj się tym razem w lewo od wejścia. Zabij żołnierzy i podejdź do kobiety wiszącej na ścianie. To Judith. Możesz teraz obejrzeć w nagrodę króciutką cut-scenkę. Później przejdź przez drzwi naprzeciwko i wjedź windą na górę. Załatwiaj płaczących się po korytarzach leszczy, aż dojdziesz do cel z jeńcami. Zabij żołnierza po lewej i skręć w prawo do windy. Wjedź na górę, uważając na czekającego tam żołdaka. Znowu skręć w prawo i zabij tym razem przeciwników z lewej. Przejdź się teraz po platformach, wyłączając systemy zabezpieczeń bloków A, B, C, D (np. "Cell A Secure"). Kiedy już wyłączysz wszystkie, wróć do cel koło windy. Tym razem pójdź w lewo i zejdź na dół po schodkach. Znajdziesz tam wyłącznik ostatniego bloku, czyli E. Musisz się teraz wrócić spory kawałek, do miejsca, gdzie były zamknięte poprzednio żółte drzwi ze skanerem. Tym razem się otworzą. Zabij stojącego za nimi żołnierza. Wejdziesz do pomieszczenia z żółtymi drzwiami naprzeciwko. Pójdź korytarzem mieszczącym się z prawej. Dojdziesz do pokoju z wyłącznikiem zabezpieczeń. Będziesz miał tu kłopoty, gdyż faceci będą ostro grzali do Ciebie. Po rozprawieniu się z nimi wyłącz



[illegible] czerwony włącznik. Otworzy on tamte żółte drzwi. Przejdź przez nie i przygotuj się starannie do walki. Przed kolejnym żółtymi drzwiami czeka Cię bowiem ostra wymiana zdań z niezbyt przyjacielsko usposobionym facetami. Kiedy ich wybijesz, przejdź przez te drzwi. Koniec poziomu.

The Geryon

Pora opuścić [illegible]. Musisz odstawić bezpiecznie Judith do pubu Jonaha, gdzie zajmą się nią przyjaciele. Jeżeli masz żyłkę awanturniczą, to pierwsze swe kroki na tym etapie możesz skierować w stronę żółtych drzwi. Tam po stoczeniu kilkunastu pojedynków, zdobędziesz Sniper Rifle. Według mnie to jednak strata czasu. Rusz zatem od razu wprost po schodach. Tam korytarz rozdziela się na dwa. W każdym z nich są po trzy pokoje. W tych z prawej znajdują się apteczki (oraz żołnierz w pierwszym pomieszczeniu), natomiast w tych z lewej amunicja. Kręci się tu także sporo wrogów, więc musisz naprawdę szybko operować bronią. Kiedy już oczyścisz teren, rusz schodkami [illegible]. Wkrótce zobaczysz stojącego wartownika. Zastrzel go i uważaj, bo za winklem czai się niezła ekipa żołnierzy [illegible]. Wystrzelaj ich. Przygotuj teraz granatnik, bo zaraz wyjdziesz na małą arenę. Stoi na niej wielki blaszak. Kilka pocisków z granatnika i facet gryzie piach. Idź dalej korytarzem. Za zakrętem jest koleś z granatnikiem. Wyjątkowo wredny typek. Zabiwszy go, zjedź na dół windą. Na dole, po lewej od wyjścia z windy, stoi wartownik. Okazuje się, że jesteś w garażu [illegible] się nie [illegible] po [illegible] dwóch ciężarówkach. Jeżeli masz mało zdrówka, to powinieneś je znaleźć na lewo od windy, w [illegible]. Przejdź koło ciężarówek i wyjdź na otwartą przestrzeń. Zabij pałętających się tam żołdaków i zejdź na dół [illegible] schodkach [illegible] po prawej. Następnie po drabince [illegible] [illegible]. Jesteś [illegible] od pubu Jonaha. Bez problemu powinieneś [illegible] [illegible] śladach [illegible]. Wejdź [illegible] [illegible]. Jonah [illegible] Ci [illegible] Judith [illegible] [illegible]. Wysyła Cię zatem [illegible] [illegible]. Wyjdź na ulicę [illegible] w prawo, a potem [illegible] [illegible] drzwi [illegible] [illegible] czerw[illegible] [illegible], która [illegible] tele[illegible] Cię na arenę w [illegible]. Czeka [illegible] [illegible] [illegible].

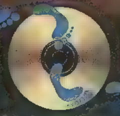
Są to dwa potwory w jednym. [illegible] jest ciężki do przejścia, ale Ty przecież jesteś aniołem, który potrafi walczyć. Zastosuj na niego Pentecost oraz taktykę biegania w kółko. Powinno Ci się udać bez problemu. [illegible] tej walce wzrosną Twoje anielskie umiejętności (Essance), a także nauczysz się Insist oraz Banish. Powrócisz na pustą ulicę koło szpitala. Skręć w prawo, a zobaczysz wejście, przy nim wartownika. Zabij go i wejdź do środka. Czeka Cię tutaj przeprawa z kilkoma żołnierzami. Dojdź do windy i pojedź nią. Uważaj, gdyż zaraz po dotarciu na miejsce zostaniesz zaatakowany przez wrogów. Wykoś ich i pójdź w stronę drzwi naprzeciwko. Przygotuj się na twardą walkę. Za tymi bowiem drzwiami stoi dwóch Heavy Soldier. Nie tylko zresztą oni, bo pełno tutaj żołnierzy. Wystrzelaj ich i podąż do drzwi po drugiej stronie. Za nimi są zielone schody, a na ich dole [illegible]. Skręć w prawo, a wejdziesz do sali z przeciwnikami oraz personelem szpitalnym i pacjentami. Nie strzelaj przypadkiem do cywili! Przebij się do drzwi po lewej. Za kolejnymi drzwiami po lewej jest winda. Na górze napotkasz pomieszczenie z pielęgniarkami, które zaczną krzyczeć i zjawią się żołnierze. Po tym incydencie pójdź w dół oświetlonymi na zielono schodami. Zabij żołnierzy i wejdź do pomieszczenia, w którym stoi pielęgniarka. Okaże się, że również ona należy do Ruchu Oporu. Da Ci ona przepustkę do ambulatorium. Wróć do windy i po zjechaniu na dół, podejdź do czerwonego monitora. Użyj przepustki, a otworzą się drzwi naprzeciwko. Za nimi jest następna winda. W korytarzu napotkasz po prawej drzwi. Przejdź przez nie, a za kolejnymi zejdź na dół po schodkach. Na dole stoi żołnierz. Znajdziesz się w ambulatorium. Na [illegible] drugim końcu także tkwi jakiś biedny żołdak. [illegible] po[illegible] podejdź do panelu [illegible] środku. Naciśnij przycisk, a potem przejdź na drugą stronę i powtórz czynność. [illegible] [illegible] lecą i będziesz mógł zabrać pojemnik z [illegible]. [illegible] ambulatorium wyjdź po schodkach po drugiej [illegible]. W korytarzu wejdź w pierwsze drzwi po prawej. [illegible] za nimi. Niezbyt tutaj przyjemnie. Nic dziwnego [illegible] to kostnica. Zobaczysz zwłoki leżące na [illegible]. Uważaj, gdyż nie wszystkie z nich są [illegible] martwe i łatwo o przykrą niespodziankę. Dodatkowo [illegible] wejścia naprzeciwko wypadnie stadko żołnierzyków. Wywalcz sobie drogę i uważaj, gdyż na końcu tego korytarza są drzwi, których pilnuje Heavy Soldier. Potraktuj go granatnikiem i idź dalej. Za tym wąskim [illegible] korytarzykiem jest pomieszczenie z wodą. Wskocz do niej i zanurkuj. Wpłyń w kanał z [illegible] kratą i płyń, aż napotkasz drabinę. Wyjdź po niej na powierzchnię. W uliczce skręć w prawo, w korytarz, w którym pali się różowe światło. Po lewej stronie jest wnęka. Wskocz w nią i zabij czających się tam żołnierzy. [illegible] to miejsce czegoś nie przypomina? Tak jest, są to kanały, w których zabiłeś swojego pierwszego wroga. Przejdź przez drzwi po lewej, a zobaczysz otwarty właz. Zejdź na dół po drabinie. To miejsce wygląda bardzo dziwnie. Olbrzymia hala z dwoma tunelami. Co gorsza, czuć tutaj Demon Rats. Skieruj się w stronę otwartego tunelu. Zabij pierwszego szczura. Na końcu tunelu jest drabina. Zejdź po niej i wskocz w dużą rurę. Skręć w lewo (zabij szczura po prawej), a przy następnym rozgałęzieniu rury pójdź w prawo. Po drodze będziesz miał dość liczne towarzystwo w postaci Kynthra, Demon Fish, Demon Rats etc. Idź cały czas przed siebie. Doprawdy ciężko się tu zgubić. W końcu dojdziesz do schodów, a potem do następnych. Za nimi są drewniane platformy. Podążaj nimi do końca, strzelając do wszystkiego, co się rusza, a jest tego co niemiara. Po dojściu do końca zeskocz z platformy i wskocz w dziurę w podłodze. Tutaj droga jest jeszcze prostsza, ale potworów także znacznie więcej. Zatrzymaj się przy metalowych drzwiach w miejscu, gdzie korytarz się rozdziela. Na ścianie po lewej jest czerwony przycisk. Naciśnij go, i drzwi się otworzą. Za nimi jest małe pomieszczenie z power-upami. Wyzbieraj je i po wyjściu pójdź w prawo. Napotkasz kolejne drzwi. Przycisk otwierający znajduje się tym razem z prawej. Idź dalej, aż napotkasz otwarte drzwi. Przejdź przez nie i w lewo. W tym tunelu jest woda. Wejdź do niej. Hmmm... w tym właśnie momencie zaczynają się poważne kłopoty. Z przejściem tego etapu miałem największe problemy. Po pierwsze pod wodą pływa strasznie dużo Demon Fish, a po drugie podwodne tunele są zakręcone niczym domek ślimaka. Z tego co pamiętam, powinieneś popłynąć lewo, prawo, lewo, lewo, lewo, prawo. Zobaczysz drabinę, po której musisz się wdrapać. Znajdziesz się w małym pomieszczeniu z [illegible]wonym przełącznikiem. Wciśnij go, a pod wodą otworzą się wrota, które wcześniej były zamknięte. Wróć pod wodę i płyń w lewo, do właśnie otwartych wrót. Następnie lewo, potem w prawo, a ujrzysz dziurę w podłodze tunelu. Zanurkuj, a znajdziesz się bazie rebeliantów.

The Rebel Base

Możesz się wyluzować. W bazie rebeliantów raczej nic Ci nie grozi. Od razu płyń naprzód jak najszybciej. Wynurzysz się koło rury. Wskocz w nią. Dojdź do końca i skręć w lewo do kanałów. Stoi tam pojedynczy żołnierz. Nie strzelaj do niego! To rebeliant i radzę Ci przyjrzeć się jego mundurowi, abyś później się nie pomylił i nie zabił swojego. Za nim jest apteczka oraz schody, po których musisz wejść. Tutaj także kręcą się rebelianci. Skręć w prawo i idź cały czas w prawo. Dojdziesz do windy i wjedziesz na górę. Tam przy drzwiach waruje dwóch żołnierzy. Pogadaj z nimi. Spytają się o krew dla Judith. Pokaż im ją, a drzwi staną przed Tobą otworem. Przejdź przez następne drzwi, a potem w lewo, do hallu. Na jego końcu natkniesz się na dwoje drzwi. Wybierz te z prawej. Przejdź przez duże drzwi i dalej w prawo. Na końcu korytarza jest dwoje drzwi. Z prawej i z lewej. Przejdź przez te z prawej, a znajdziesz się koło pomieszczenia Judith. Przy jej drzwiach stoi strażnik. Pogadaj z nim. Potem wejdź do pokoju. Niestety, nie bardzo możesz pomóc Judith. Porozmawiaj z nią, a dowiesz się, że chce Cię widzieć przywódca rebeliantów. Przed wyjściem z pokoju pozbieraj znajdźki oraz weź Sniper Rifle. Wróć za wielkie drzwi i przez drzwiczki po prawej przejdź do centrum dowodzenia. Porozmawiaj ze starą znajomą Elliją, a następnie na dole z przywódcą rebeliantów. Otrzymasz od niego kolejne zadanko. Musisz dostarczyć ściśle tajne plany człowiekowi o imieniu Victor. Znajduje się on gdzieś w obozie uchodźców. Dowódca poinformuje Cię jeszcze, którędy najszybciej można się tam dostać. Przejście jest w korytarzu, zaraz za kwaterą Judith, w podłodze. Wiesz już zatem, gdzie iść.

The Refugee Camp

Tutaj także nic większego Ci nie grozi. Przynajmniej przez większą część poziomu. Idź prosto, aż dojdziesz do wielkiego ornamentu na ścianie. Skręć w lewo i dojdź do kolejnego ornamentu. Wskocz we wnękę po lewej, a potem rusz prawym korytarzem. Natkniesz się na wodę. Wskocz



do niej i płyń w prawo. Jesteś wewnątrz obozu uchodźców (co chyba widać). Teraz cały czas przed siebie, do ogromnej komnaty z kamiennymi grobowcami. W tej chwili pojawi się oczywiście Lilith i naśle na Ciebie kolejne monstrum - Tryxinos. Jeżeli do tej pory myślałeś, że Geryon to najgorsze, co mogło Cię spotkać, to przeżyjesz niemiłe rozczarowanie. Tryxinos jest znacznie szybszy, a do tego pluje krwią niczym Alien kwasem. Najlepiej pokonać go Pentecost, ale musisz również używać obronnych zdolności. Kiedy go załatwisz, przejdź przez drzwi po lewej. Znajdziesz tam mnóstwo amunicji oraz... Victora. Porozmawiaj z nim, a zaproponuje Ci następną misję.

Weapon Raid

Zgadzasz się jako ochotnik towarzyszyć Victorowi w wyprawie mającej za zadanie zabezpieczyć potężną broń - Railguns.
Rozpoczynasz na ulicy, stojąc obok Victora. Wymiń go i skręć w lewo. Uważaj, gdyż za rogiem toczy się walka. Wspomóż rebeliantów i wejdź do budynku po prawej. Przejdź koło recepcji, kosząc żołnierzy, i wejdź w korytarz z pokojami po obu stronach. Pozbieraj w nich amunicję (w pierwszym z prawej jest żołdak). Później przejdź przez drzwi na wprost, a znajdziesz się w hallu z dwoma biurkami. Zabij faceta po prawej i wejdź za biurka. Są tam czerwone przyciski. Naciśnij je, a otworzą się metalowe drzwi od windy naprzeciwko. Skręć w lewo. Jest tutaj pełno żołnierzy, a Ty musisz się przebić na drugą stronę.





Nie wchodź do pokojów po obu stronach korytarza, tylko cały czas podążaj naprzód. Po drugiej stronie jest winda. Po wyjściu z windy skręć w prawo i prosto, aż do drzwi po lewej stronie. Znajdziesz się w pomieszczeniu, w którym przy panelu z przełącznikami majstruje coś Victor. Z tego pomieszczenia są cztery wyjścia, w tym trzy zamknięte. Wejdź w otwarty korytarz, ale uważaj na kolesi z gunami. Przejdź przez kolejne drzwi i w lewo (na wprost masz windę, ale ona będzie potrzebna później). Dojdziesz do pomieszczenia, w którym stoi cywil. Nie zabijaj go, tylko wciśnij przełącznik po prawej stronie. Wróć się do windy, którą mijałeś i wjedź nią na górę. Zobaczysz dwoje drzwi. Wybierz te z lewej, ale najpierw przygotuj granatnik. Gdy winda wjedzie na górę, zostaniesz zaatakowany przez Peacemakera, czyli takiego przypominającego psa blaszaka. Załatw go z granatnika. Idź prosto, ale uważaj, gdyż za rogiem czają się kolejne Peacemakers. Atakują zaciekle, więc lepiej nie żałuj granatnika. Kiedy już zostanie po nich tylko kupa złomu, dostań się na rampę przebiegającą nad tą komnatą. Podejdź do drzwi i przygotuj karabin. Za kolejnymi drzwiami czają się żołnierze. Wykończ ich, pozbieraj amunicję i zdrówko. Wyjdź z tego pomieszczenia i wejdź do następnej windy. Po wyjściu z niej skieruj swoje kroki w lewy korytarz. Rozwal kilku Medium Soldier próbujących Cię zatrzymać. Wejdź do pomieszczenia i podejdź do przełączników po prawej stronie. Przełącz je i wróć do windy. Przejdź koło niej i idź dalej korytarzem. Dojdziesz do potężnego pomieszczenia. Granatnikiem potraktuj trzy warujące tam gigantyczne blaszaki. Wskocz w otwory po prawej i pozbieraj Railguns. Pora na powrót. Podąż dalej korytarzem po drugiej stronie tego pomieszczenia. Korytarz kończy się w miejscu, gdzie wcześniej Victor majstrował przy przełącznikach. Skieruj się do drzwi obok. Zabij żołnierzy i strzel w szybę. Wskocz przez nią i przełącz czerwony przełącznik na ścianie. Przeskocz z powrotem i idź dalej przez otwarte właśnie drzwi. Wejdziesz na szklaną podłogę. Skręć w lewo przez drzwi, a znajdziesz się w pomieszczeniu pełnym żołdaków i zbroi. Wystrzelaj wszystko, co się rusza. Kucnij i wślizgnij się w mały otwór w ścianie. W następnym pomieszczeniu omiń drabinę i zejdź na dół po schodkach. Znajdziesz się na platformie. Idź cały czas przed siebie, wygaszając po drodze próbujących Cię zatrzymać mundurowych. Dalej wejdź na górę po schodkach, a następnie po drabinie. Przejdź po szklanej podłodze i oto jesteś w bazie rebeliantów. Musisz się zobaczyć z dowódcą. Znasz znakomicie bazę, więc jak do niego dojść, nie będę tłumaczył. W centrum dowodzenia porozmawiaj z nim, a dowiesz się najgorszego: Judith umarła. Nie możesz w to uwierzyć. Pobiegnij do jej kwatery. Podejdź do jej zwłok i zastosuj Resurrect. Judith zmartwychwstanie! Żołnierz stojący z boku dostanie lekkiego szoku i zadzwoni po dowódcę. Przybiegnie on razem z Elija. Porozmawiajcie przez chwilę. Dostaniesz kolejne polecenie. Masz się przyłączyć do Eliji, która ma poprowadzić atak na generator w elektrowni. Cofnij się trochę do miejsca, gdzie korytarz rozdzielał się i gdzie wcześniej były zamknięte drzwi. Teraz są otwarte, a w pomieszczeniu za nim pełno amunicji. Łap jak najszybciej wszystko, co Ci wpadnie w ręce, bo zaraz usłyszysz znajomy głos... i zostaniesz teleportowany.

Power Plant

To oczywiście głos Twojej znajomej Lilith. Czeka Cię wreszcie rozprawa z nią samą. Nie będzie to takie proste. Zastosuj na nią Brimestone, czyli te ogniste kule. Musisz to jednak robić z bliska, ponieważ jeżeli będziesz je rzucał z daleka, to Lilith będzie je odbijać. Uważaj także na potwory, które Lilith będzie w międzyczasie przyzywać. Po pokonaniu tej wiedźmy podejdź do tronu, na którym zasiadała. Ulecisz w górę i zostaniesz teleportowany. Wylądujesz na ulicy w Creation, w miejscu, gdzie wcześniej rozpoczynałeś poziom "Jonah's Pub". Idź przed siebie i w uliczce po lewej zejdź na dół po schodach, sprzątając pałętających się przeciwników. Skręć w lewo i wskocz na platformę (a raczej tory kolejki) po prawej. Dojdź do końca torów i podąż korytarzem w lewo. Dojdziesz do miejsca, gdzie korytarz się rozdziela. Skręć w prawo i zabij żołnierza. Następnie przejdź przez drzwi z prawej. Wytłucz przeszkadzających Ci facetów i idź aż do miejsca, w którym ujrzysz po prawej kanał. Wskocz do niego. Popłyń w lewo do rury. Kończy się ona przy następnym kanale. Wskocz do wody i płyń do kolejnej rury. Uważaj, gdyż przy samej rurze jest mostek, na którym waruje Advanced Mandroid. Ta rura kończy się wąskim kanałem oraz platformą. Wskocz do wody i popłyń w prawo. Przekręć zawór, a otworzy się właz. Uważając na Demon Fish, przepłyń do następnego włazu i powtórz czynność. Wypłyniesz w pomieszczeniu, w którego prawym rogu jest korytarz. Idź nim i skręć na skrzyżowaniu w prawo, a potem w lewo. Stoi tam Elija, majstrująca przy panelu zabezpieczającym drzwi. Schowaj się błyskawicznie za winkiel. To pułapka. Wybuch zabije Eliję. Niestety, nie możesz na

niej użyć Resurrect. Przejdź przez otwarte teraz drzwi. W pomieszczeniu za korytarzem (gdzie pracuje cywil) skręć w lewo i przekręć wajchę na ścianie. Obok otworzą się olbrzymie drzwi. Zabij żołnierzy i podejdź do windy w rogu. Na górze przejdź przez drzwi i przebij się do kolejnych. Za nimi skręć w prawo, dojdź do końca korytarza i przejdź przez drzwi po lewej. Zaraz za nimi po prawej są schodki, którymi musisz zejść. Skieruj się do dużych drzwi po przeciwnej stronie. Na wprost Ciebie są schody, a za nimi długi korytarz. Dojdź do jego końca. Jest tu co prawda dużo różnistych facetów z bronią, ale powinieneś sobie poradzić. Na końcu korytarza są drzwi do gabinetu. W gabinecie tym rezyduje Cathcart, gościu sympatyzujący z Ruchem Oporu. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się, co masz czynić teraz, po śmierci Elija. Jak zawsze wszystko spada na Ciebie... Po rozmowie pozbieraj znajdźki i do roboty! Wybij prawą szybę za plecami Cathcarta i wyskocz przez nią na schodki przeciwpożarowe (raczej drabinę, ale to szczegół). Następnie wskocz w otwór na podwórku. Idź korytarzem, aż napotkasz drzwi z prawej. W tej okolicy [illegible] się od Demon Rats, więc lepiej uważaj i patrz pod nogi ;). Najpierw pójdź prawym korytarzem. W jednym z pomieszczeń znajdziesz na ścianie wajchę. Przełóż ją i podąż lewym korytarzem do końca. Wskocz w mały otwór po lewej. Na jego końcu jest drabina. Po wejściu na górę przykucnij i idź naprzód do kraty, pod którą znajduje się wiatrak. Po chwili już będziesz na górze, na świeżym powietrzu. Po prawej masz gigantyczne wrota, a po lewej, na skrzyniach, czają się żołdacy. Zabij ich i idź do wrót. Korytarzem podążaj prosto, nie zwracając uwagi na korytarze boczne. Trafisz do windy, którą zjedziesz w dół. Przycisk uruchamiający windę jest za stojącym na niej wózkiem. Po dotarciu na miejsce skręć w prawo. Zobaczysz mocno uszkodzony mostek. Ostrożnie przejdź po nim i dalej przez drzwi. Na końcu korytarza skręć w lewo, przechodząc przez kolejne drzwi, dojdziesz do biur. Wejdź do tych po lewej, a potem do pomieszczenia oświetlonego na czerwono. Idź przez drzwi w prawym rogu, a za nimi skręć w prawo. Zobaczysz otwartą kratę w podłodze. Przejdź tym tunelem wentylacyjnym do reaktora. Zabij Heavy Soldier, podejdź do panelu sterowania, przy którym stoi cywil. Naciśnij przyciski na panelu i uciekaj stamtąd [illegible]. Po prawej stronie pulpitu jest drabina prowadząca [illegible] Zejdź po niej, a następnie po kolejnej. Zobaczysz [illegible]

Betrayal in the Subway

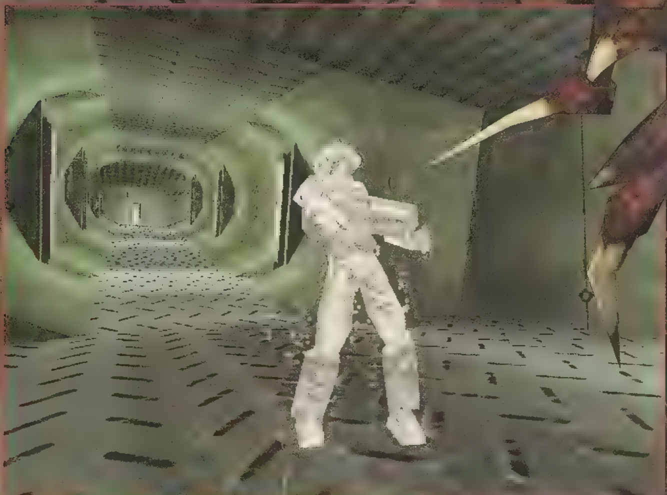
[illegible] czas [illegible] z elektrowni, która zaraz wybuchnie. [illegible] tunelem do miejsca, gdzie się rozdziela. Skręć w prawo, [illegible] przy okazji plączące się tam Demon Rats. [illegible] do końca tunelu. Jest tam zamknięta krata, ale na szczęście ponad nią znajduje się stara drabina. Wyjdziesz nią na ulicę. Obróć się o 180 stopni i dojdź uliczką do wraku ciężarówki. Rozwal w tym miejscu żołnierzy oraz Advanced Mandroid. Podążaj dalej, cały czas aleją, aż do małej uliczki, nad wejściem do której wiszą dwie Flying Kynthra. Gdy dojdziesz do skrzyżowania uliczek, skręć w prawo. Przy następnym skrzyżowaniu czeka już stadko żołnierzy oraz Heavy Soldier. Tu również wybierz prawą uliczkę. Przebij się do korytarza na wprost, a w nim znajdziesz drabinę w podłodze. Zejdziesz nią do także zmienionej bazy rebeliantów. Baza jest zdewastowana, a wkoło pełno żołnierzy. Przebijaj się w stronę kwatery Judith, aż dojdziesz do miejsca, gdzie korytarz rozdziela się na dwa (pamiętasz, skąd brałeś amunicję po uzdrowieniu Judith?). Wskocz w otwór w ścianie naprzeciwko. W tym korytarzu czeka Cię mnóstwo pracy. Nawet na chwilę nie zdejmuj palca z cyngla. Wywalcz sobie przejście do drzwi i do następnych. Dojdziesz do pomieszczenia z szybą naprzeciwko wejścia. Skręć w lewo i wbiegnij na górę po schodkach. Dostań się do drzwi po drugiej stronie i znowu po schodach biegnij na górę. Jest tam pomieszczenie z dużymi skrzynkami. W jego prawym rogu jest krata w podłodze. Strzel w nią, a potem wskocz w otwór. Zabij wiszącą Flying Kynthra i w tym miejscu pójdź w prawo. Tunel kończy się kratą w podłodze. Strzel w nią i zeskocz. Jesteś w [illegible] naprzeciwko kwatery Judith. Wybij szybę, zabij żołdaków [illegible] korytarzu i przejdź do kwatery Judith. Stoi w niej dowódca buntowników. Porozmawiaj z nim i [illegible] do dalszej walki, a rozpocznie się kolejny etap Twojej przygody. Znajdziecie się obydwaj na ulicy. Zbiegnij po schodkach na dół do [illegible] metra. Zadyma niesamowita. Cały czas strzelaj. W końcu dotrzesz do stojącego metra. Wsiądź do niego, a [illegible]. Teraz czeka Cię proste zadanie. Przebijaj się cały czas [illegible] przód. Wagon po wagonie. W jednym z nich czeka [illegible] dowódca rebeliantów. Zacznij z nim rozmawiać, [illegible] że [illegible] Lucyfer. Najwyraźniej nie jest on zadowolony z tego, co zrobiłeś z jego pupilką Lilith. Pociąg ulegnie katastrofie.

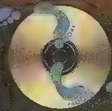
The Citadel

Pierwszą Twoją myślą jest, jak się wydostać ze szczątków metra. Odwróć się i wyjdź wyjściem po lewej. [illegible] przód kolejki i w lewo. Zabij Demon Rats i Flying Kynthra. W końcu [illegible] skieruj się na skrzyżowaniu [illegible] w lewo. Zabij Zaebos i podążaj dalej. Dojdziesz do mostku. Zabij mundurowego po drugiej stronie, przejdź przez mostek oraz skieruj się najpierw do pomieszczenia po lewej. W prawym jego rogu jest wajcha, przełóż ją, a następnie pójdź do pomieszczenia na prawo od mostku i powtórz tą czynność. Wróć na mostek i wskocz do wody. Wpłyń w rurę i płyń nią, aż natkniesz się na drabinę. Wespnij się po niej, ale uważaj na żołnierzy na górze. Korytarzem dojdziesz do [illegible] prowadzącej w górę. Na jej szczycie, po lewej, [illegible]. Przejdź przez nie i kropnij wroga. Idąc cały czas [illegible], dojdziesz do windy. Po wyjściu z niej podążaj w [illegible] aż do korytarza, w którym pali się niebieskie światło. [illegible] dziesz do pomieszczenia, w którym zabijesz żołnierza. [illegible] przez drzwi z prawej, potem następne, również po [illegible]. Wejdź po schodkach na górę. Przez pomieszczenie [illegible] do drzwi naprzeciwko. Za kolejnymi po lewej jest drabina. Wejdź po niej i przełóż wajchę umieszczoną obok panelu sterowania. Wyjdź z pomieszczenia i skieruj się do tego, w którym pali się niebieskie światło (jest po prawej). Zabij żołnierza z prawej strony i wchodź po kolejnych drabinkach na samą górę. Przejdź przez drzwi i udaj się po schodkach jeszcze wyżej. Otwórz drzwi i idź wzdłuż ściany. Omiń olbrzymie drzwi po lewej i przejdź przez małe, metalowe z lewej. Wejdź po metalowych schodkach na górę, zaraz po lewej powinieneś zobaczyć drabinę prowadzącą w dół. Zejdź po niej i wejdź do oświetlonego na niebiesko korytarza. Otwórz drzwi na jego końcu i wejdź po schodkach do pomieszczenia, w którym przy konsoli stoi trzech żołnierzy. Zabij ich i skieruj się na kolejne schodki, a później drabinę. Przejdź przez metalowy mostek, uważając na żołnierzy po drugiej stronie. Teraz drzwiami po lewej dojdziesz do windy. Po wjechaniu na górę wejdź po schodkach i idź na wprost. Za chwilę znajdziesz się na otwartej przestrzeni. Zaparkowany jest tam statek transportowy, który zawiezie Cię na Leviathana. Możesz w spokoju obejrzeć efektowną cut-scenkę.

The Leviathan

Skieruj się przez drzwi na [illegible]. W tym korytarzu zobaczysz [illegible] drzwi. Zabij żołnierzy i wybierz wrota z lewej (okrągłe). [illegible] wejdziesz, włącz Haste. Wrota [illegible] się otworzą. [illegible] żołdaka i podejdź do wajchy pośrodku. Przełóż ją i z włączonym Haste biegnij do drzwi po drugiej stronie korytarza. Wajcha otwiera je mniej więcej na sekundę, dwie. Musisz zatem być naprawdę szybki. Skręć w lewo i idź do końca rampy. Znajdują się tam drzwi po lewej. Za nimi ujrzysz po prawej duże drzwi, ale, niestety, zamknięte. Zabij Mandroids i wejdź na platformę po drabinie. Teraz wejdź do pomieszczenia, do którego prowadzą małe drzwi. Po prawej stronie jest panel z czerwonym włącznikiem. Po wciśnięciu go otworzą się tamte drzwi z dołu. Wróć do nich i skręć w lewo, wejdź po drabinie. Za drzwiami zabij mundurowego. Podążaj cały czas przed siebie, aż do pomieszczenia z rampą. Wejdź po niej, zabij żołnierza i przejdź przez drzwi. Korytarz zakończy się drzwiami, za którymi musisz skręcić w prawo i cały czas schodzić w dół po rampie. Natrafisz w końcu na drabinę, po której zejdziesz i pójdziesz do przeciwległego rogu pomieszczenia. Zabij Mandroids pilnującego wrót i rusz korytarzem





Zatłucz Mandroida w hallu i przejdź przez owalne drzwi. Kolejny Mandroid i następne drzwi. Tym razem za nimi są kolejne/następne (niepotrzebne skreślić) owalne drzwi. Na



na wprost. Do pomieszczeń bocznych nawet nie zaglądaj. Po dość długim marszu dobrniesz do windy. Na dole obróć się w prawo i skoś przeciwników. W kolejnym pomieszczeniu obróć się najpierw w prawo, zabij blaszaki, a następnie pójdź w lewo przez owalne wrota. Znajdziesz się na mostku. Naprzeciwko siebie masz Mandroida, a dodatkowo z lewej strony, na platformie, stoi i prazy dwóch mundurowych. W kolejnym pomieszczeniu są schodki metalowe prowadzące na górę. Tam wybierz drzwi po prawej. Dojdziesz do pomieszczenia z dużym wlotem pośrodku. Przyszykuj sobie granatnik i zejdź ostrożnie po drabinie do miejsca, w którym odchodzi boczny wlot. Wskocz w niego, a zostaniesz porwany przez prąd powietrza. Wyrzuci Cię do pomieszczenia z Mandroidem. Po zabiciu go podejdź do ściany z trzema okrągłymi wrotami (jedne duże, dwa mniejsze). Te z lewej się otwierają. Za nimi zabij blaszaka i wejdź lewymi wrotami do pokoju kontrolnego. Naciśnij oba czerwone przyciski i biegnij do żółtych wrót naprzeciwko. Pokonawszy je, znajdziesz się w znajomym miejscu. Pobiegnij w prawo, a wbiegniesz na metalowy mostek. Na platformie z lewej są otwarte teraz drzwi. Użyj Flight i wkrótce dotrzesz do czerwonego terminala przy, którym waruje Mandroid. Zabij go i idź w lewo. Dobrniesz do okrągłych drzwi. W korytarzu zakręć w prawo, zabij Heavy Soldier w pomieszczeniu i wejdź na drabinę. Przejdź przez owalne drzwi, a następnie przez te z prawej. W dużym pomieszczeniu zabij Peacemakera i przejdź przez drzwi po prawej. Na schodach zostaniesz ostro zaatakowany, ale twardo przebijaj się na górę. Na górze również połóż wszystkich żołnierzy. Zabij Peacemakera i przejdź przez drzwi w rogu. Wdrap się po schodkach na górę i przebijaj żołdaków przed owalnymi drzwiami. Za nimi musisz sobie poradzić z Peacemaker, a potem czekają Cię kolejne schodki. A za następnymi owalnymi drzwiami znajdź drzwi z lewej. I tak reszta drzwi w tym pomieszczeniu jest zamknięta, na szczęście dalej jest już rampa z prawej. Na jej górze skręć w prawo i po zabiciu żołnierzy za drzwiami jeszcze raz w prawo. Uważaj tym razem na Mandroida. Gdy się z nim uporasz, wejdź po drabinie. Dobiegnij do przełącznika. Włącz Haste, wciśnij przełącznik, zeskocz z platformy i przebiegnij przez drzwi w ścianie. Zabij Cyberfiends i powtórz czynność, czyli Haste plus przełącznik i szybki bieg do drzwi po drugiej stronie. Za drzwiami opadnie Cię Peacemaker. Podąż korytarzem do następnych drzwi i później kolejnych. Zeskocz z rampy i zabij Mandroida w narożniku. Zeskocz z tej rampy, skręć za winkiel i przejdź przez owalne drzwi. Przejdź przez pomieszczenie do drzwi po drugiej stronie. W korytarzu zabij Peacemaker i przejdź koło wagi do kolejnego korytarza. Skręć w lewo i przejdź przez owalne drzwi. Dalej cały czas przed siebie, aż ujrzysz ewilia przy windzie. Wciśnij przycisk. Po opuszczeniu windy idź w prawo. Stoi tam wehikuł, którym pojedziesz na ostateczną rozprawę z Luciferem.

The Final Battle

Jesteś obecnie w drodze na mostek Leviathana, gdzie najpewniej znajduje się Lucifer, szykujący zagładę ludzkości. Cała jej nadzieja to TY! Przejdź przez owalne drzwi i rusz w górę po schodkach, a na górze znowu przez drzwi. Dojdziesz do miejsca, gdzie korytarz rozchodzi się na cztery części. Idź w prawo, a później przez owalne drzwi. Przejdź koło szklanej szyby i przypatrz się podłodze z lewej strony. Jest tam otwór, w który możesz wskoczyć. Na pierwszym skrzyżowaniu skręć w prawo i skocz w korytarz. Wejdź po schodach przez owalne drzwi, następnie czekają Cię kolejne schodki i drzwi. Dostań się do windy i pojedź do góry. Po wyjściu z windy udaj się do oświetlonego na niebiesko korytarza. Otwórz drzwi od kabiny, a zobaczysz szyb windy. Popatrz w prawo, a dostrzeżesz drzwi w ścianie. To są właśnie drzwi, których szukasz. Wszędzie widzisz cywilów, ale uważaj, gdyż są tam także żołnierze czekający za winklem. Otwórz drzwi kabiny i skręć w lewo. Następnie idź w prawo i wywalcz sobie drogę do korytarza po lewej. Jeszcze raz w lewo i zabij Mandroida. Przejdź przez drzwi. Wjedź windą na górę i przejdź przez owalne drzwi. Utoruj sobie drogę do następnych drzwi. Zabij Mandroida. Przejdź przez drzwi, wjedź windą na górę i zabij strażników przy mostku. Wejdź na platformę pośrodku pomieszczenia i wciśnij przyciski. Platforma ruszy się. Z tego miejsca masz doskonałe miejsce do ostrzału, więc nie żałuj amunicji. Odwróć się w prawo i przejdź przez drzwi. Teraz w prawo, w korytarz, i zaraz w lewo przez drzwi. Przejdź przez drzwi z lewej, gdzie pali się białe światło. Przejdź przez pomieszczenie do przeciwległych drzwi. W następnym pomieszczeniu przełóż wajchę na ścianie. Wracaj się teraz po własnych śladach aż do miejsca, gdzie wcześniej z lewej strony były zamknięte drzwi. Napatoczysz się na drabinę. Wejdź na górę i wdrap się wyżej po drabinie z prawej. Przejdź przez drzwi, z prawej zauważysz drabinę. Przejdź przez drzwi na górze i wywalcz sobie drogę do następnych. Z prawej są kolejne, przez które musisz się przedostać. Po minięciu kolejnych kilku par drzwi dostaniesz się na platformę. Usłyszysz wtedy głos Lucifera. Podążaj lewą stroną platformy. Przejdź przez drzwi do kolejnej lokacji. Wywalcz sobie drogę do windy. Zatrzyma się ona w olbrzymim pomieszczeniu z rurami sterczącymi z podłogi. Skocz, gdy się otworzy rura, i już jesteś w ostatniej lokacji. Czeka Cię ostateczna walka z Luciferem!!! Taktyka identyczna jak w przypadku Lilith. Najlepiej atakować go Brimestone i biegać dookoła. Zajmie to sporo Ci czasu, ale chyba warto???!



producent: Xatrix/Interplay
platforma: PC

Kingpin: Life of Crime

Jest to bez dwóch zdań jedna z najciekawszych gier FPP ostatnich czasów. Wprawdzie na pierwszy rzut oka przypomina ona standardową strzelankę, ale bardzo szybko dochodzi się do wniosku, że nie jest to określenie najlepsze. Bo gdzie w Quake'u miejsce na rozmowy z innymi, na skradanie się w magazynie, kupowanie broni? A to tutaj prawie że codzienność - bardzo zresztą brutalna...

Wskazówki ogólne.

NPC (Non-Player Characters), czyli osoby, na które natkniesz się w grze, będą reagowały wedle zasady: "Tak Kuba Bogu, jak Jakub do Michała". Czyli "nie czyń (bez potrzeby) drugiemu, co tobie na pochyłe drzewo..." Jeśli więc łazisz wszędzie z bronią, bądź gotów do jej użycia. W wielu sytuacjach lepiej jest trzymać ją w kaburze - chyba że rozmówca wyraźnie cię nie lubi.

Niektóre z NPC zechcą cię poprzeć, jeśli ich opłacisz. Nie szastaj pieniędzmi i używaj ich z rozwagą - najemników zaś używaj jako żywych tarcz - choć znów bez przesady, bo trochę jednak kosztują. Aby uzdrowić rannego członka twego Zespołu Przelewów Pieniężnych Nagłych, Jednostronnych a Niedobrowolnych (ZPPNJaN) [dla niedomyślnych, członka twej bandy] - wskaż go i kliknij w klawisz wykluczający (domyślnie X). Będzie się trzymał z boku i po jakimś czasie wyzdrowieje.

Rozmawiaj z każdym, kto nie otwiera do ciebie ognia. Zaczynaj od rozmowy miłej (Positive Key), ale jeśli po kilku próbach do niczego to nie doprowadzi, możesz się uciec do pogróżek. Pożytecznych rzeczy możesz się niekiedy dowiedzieć od osób, których byś o to nigdy nie podejrzewał. W dziób możesz zawsze dać potem...

Nie zapomnij o tym, że możesz sprawdzać swoje notatki o ostatnich spiskach, naciskając prawy i lewy nawias "[" i "]". Aby przezroczysty notes zniknął, naciśnij ESC.

Aby użyć klucza, nie musisz naciskać klawisza - jeśli masz właściwy, drzwi otworzą się same. To samo dotyczy niektórych szczególnych przełączników w grze - (choć nie wszystkich). Jeśli podejście nie wystarczy, spróbuj aktywować klucz (domyślnie F, chyba że zdefiniujesz to inaczej).

Choć trafieni z miotacza płomieni wyją i zabawnie trzepią łapami, nie wypuszczają z nich broni. O ile nie sfajczysz ich do końca, bądź przygotowany na to, że po ugaszeniu ognia zaraz zaczną się ostrzeliwać.

Zaczynasz z gazrurką w dłoni - ale łom (który możesz zdobyć dość łatwo) jest o wiele pożyteczniejszy. Posługuj się nim zamiast ołowianki.

Skid Row 1

Rozwal rurką deski w płocie za tobą (albo skocz na pokrywę śmieciarki i przeskocz przez płot), a potem zejdź schodami i weź amunicję do spluwy.

Przejdź dalej uliczką i pogadaj z bezdomnym (POSITIVE). Powie, że może ci sprzedać łom za dolara. Niestety, nie masz nawet tyle. Idź, aż spotkasz niejakiego Leroya i jego przyjaciółkę. Choćbyś nie wiedziadomo jak z nimi gadał, będą nastawieni wrogo i nieprzyjaźnie, zabij więc oboje i weź ich forsę ("Crouch" + "Use" nad zwłokami). Wróć do bezdomnego i kup od niego łom (jeśli chcesz grać Wielkiego Twardziela, możesz go zaraz potem zatłuc i odebrać mu dolara).





Na rozwidleniu uliczki przejdź pierwej w prawo (na lewo jest magazyn i strażnicy, na prawo, przy wejściu do ścieków siedzą punki). Poczekaj, aż uwagę strażników zajmie transmisja radiowa, kiedy będzie najgłośniejsza - pobiegnij do drugich drzwi po lewej (Warehouse B). Jeśli cię zauważą, skryj się, bo będą cię szukali z latarkami.

Gdy droga będzie wolna, przejdź przez drzwi na górze (użyj ACTIVATE, by je otworzyć), wespnij się po drabinie na platformę i weź gotówkę ukrytą za skrzynią.

Otwórz i przejdź przez kolejne drzwi na górze, wespnij się po schodach (weź uzdrawiacz leżący na półkach po lewej - o ile go potrzebujesz) i zabij strażnika sejfu. Weź latarkę (na szafce), butlę gorzały ze stołu i forsę strażnika (crouch + activate). Na razie nie możesz otworzyć sejfu, trzeba ci wymienić gorzałę na kombinację cyfr otwierającą zamek - ma ją włóczęga na ulicy, którego suszy). Rozwal pudło na podłodze, zniszcz kratę przewodu wentylacyjnego i wpełznij do środka. Czołgaj się do końca, rozwal drugą kratę i opuść się na podłogę. Otwórz drzwi do Storeroom A i wejdź.

Racz pamiętać, że NPC w tej grze nie są tak głupie jak te, do jakich przywykłeś w innych grach. Jeśli pozwolisz strażnikowi uciec, pobiegnie po koleżków i nagle znajdziesz się po same uszy w gów... no, wiesz. Jeżeli zwieje, idź w trop niczym gończy pies (niekiedy pomoże ci ślad krwi), a gdy go dopadniesz, załatw bez litości. Każdy za siebie a Bóg za wszystkich!

Zabij strażnika wewnątrz, a potem stań twarzą do stołu i znajdź kratę wentylacyjną na ścianie po prawej i w górze, obok stosu skrzyń. Poszukaj małej skrzyni z wyraźnym cieniem (i wielkim M obok rysunku faceta przesuwającego pudło!) i pociągnij ją (trzymając Activate) kilka stóp wokół lewej krawędzi wielkiego pudła. Wespnij się na małą skrzynię, wskocz na pierwszy stos, a potem przeskocz na drugi stos nie opodal ściany i wentylatora. Rozwal kratę łomem lub ołowianką i wczołgaj się do środka.

Kiedy zeskoczysz, wydostając się z kanału wentylacyjnego, wylądujesz na półce, gdzie leży jakiś cylindryczny zwój. Weź go - wymienisz go potem na spluwę (gun) w lombardzie Pawn-O-Matic. Jeśli spadniesz przedtem, trzeba ci będzie wrócić na górę. Kiedy już będziesz miał zwój i zeskoczysz w dół, nie zapomnij wziąć amunicji z niższej półki.

Wespnij się na schody i wyjdź z magazynu, przebiegając w razie potrzeby obok strażników. Wróć do pierwszego rozwidlenia uliczki i tym razem skieruj się w lewo, do Pawn-O-Maticu. Aktywuj głośnik przy drzwiach i, usłyszawszy brzęczenie, aktywuj drzwi, by je otworzyć i wejść. Przehandluj zwój za pistolet.

Wyjdź i za 10 dolców wynajmij sterczącego na zewnątrz faceta. Mając pistolet i najętego mordoboja, możesz załatwić strażników, przed którymi przed chwilą sromotnie wiałeś. Albo jeszcze lepiej - odszukaj pijaczka i daj mu gorzałę. Poda ci informację do sejfu i teraz, wziąwszy z sejfu gotówkę, możesz wrócić do Pawn-O-Matic i kupić kilka ulepszeń (upgrade) do swojej spluwy.

Wróć i znów wejdź do lewej odnogi uliczki - pierwej schowaj pistolet, chyba że mijając ulicznicę, zamierzasz się z nią postrzelać). Przejdź do miejsca, gdzie grupka opryszków kręci się przy schodach wiodących na dół do kanałów. Teraz ze swym pomocnikiem - i nową spluwą - możesz im dać do wiwatu. Załatwiwszy ich na cacy, zejdź po schodach i wejdź do kanałów. (Możesz też po prostu przebiec obok "niemilców" i ich nie ruszać).





Kanały

Skręć na rozwidleniu w prawo (kanał oznaczony 1) i idź aż do kolejnego rozwidlenia.

Otwórz drzwi w ścianie po prawej i idź, aż trafisz na pomieszczenie magazynowe. Zabij siedzących tu facetów i weź naboje, magazynki i dwa medkity (zestawy medyczne). Nie bardzo masz w co wetknąć te naboje? Wyjmij kratę znad półki, wejdź tam i weź shotgun. Wyjdź z magazynku i wróć do kanałów - teraz skieruj się od wejścia na wprost. Na pierwszym rozwidleniu skręć w prawo, potem w lewo (kanał oznakowany South R14), a potem znów w prawo. W końcu na następnym rozwidleniu znów pójdź w prawo, wespnij się po schodach i otwórz drzwi.

Super

Wyjdź z kanałów i skręć w pierwszą uliczkę z prawej. Idź dalej aż do otwartego rejonu przed barem Jax'a. Uwolnij biedaka od ciężarów życia (i zegarka na przegubie). Będziesz też musiał jakoś uporać się z jego psem i dziewczyną.

Cofnij się i wejdź w drzwi, na których przy schodkach wisi znak " Uwaga, zły pies" (eee tam, naprawdę zły pies atakuje siekierą!), zabij wewnątrz faceta i jego dziewczynę, a potem zabierz kule (bullets), ładunki (shells) i zdrówko (health) z półki po prawej. Jest tu i motocykl, ale nie na wiele ci się przyda bez akumulatora (battery).

Przejdź do baru Jax'a i zapłać tę choleną dychę, by wejść do środka. Wewnątrz masz dwu tanich drani do wynajęcia (może lepiej nie wynajmuj ich od razu, tylko poczekaj, aż naprawdę będziesz potrzebował ludzi). A w łazience jest tłuścioch, który wymieni z tobą klucz do magazynu za nowy zegarek, który niedawno... znalazłeś. Otrzymawszy klucz, wyjdź z baru . Jeśli chcesz oszukiwać, wystukaj na konsoli give storeroomkey)

Przejdź w uliczkę naprzeciwko, pomiędzy dwa budynki, tędy, którędy tu przeszedłeś. Trzymaj się prawej strony. Jeśli trzeba ci zdrówka, zajrzyj do mijanego pojemnika na śmieci. Zerknij w lewo i poszukaj drzwi wiodących na dach. Wewnątrz będziesz musiał zniechęcić kilku natrętów, a potem wejść po schodach na Level 4

Przejdź po pomoście z desek, a po drugiej stronie przesuń skrzynię, byś mógł z niej skoczyć do wentylatora z chłodziarką, nad drzwiami. Znajdziesz tam 25 dolców i zdrówko, a rozwaliwszy skrzynię - dostaniesz naboje.

Skocz w dół i wejdź do środka. Skręć w prawo i znajdziesz drzwi do służbówki (Maintenance Room). Na półce z prawej znajdziesz zdrówko i naboje (osobliwe rzeczy trzymają w swoich pakamerach amerykańscy sprzątacze i pokojówki), a obok stos pudeł, po których możesz się wspiąć do kolejnego wentylatora. Z tego drugiego kanału wyłaź od razu otwierając ogień - czekają na ciebie "niemilcy". Przeniósłszy ich do Krainy Wiecznych Łowów, weź zdrówko, pistolet i wyjdź.

Na końcu pomieszczenia skręć w prawo, daj w czapę facetowi, na którego się tam natkniesz, i weź 100 $, które gość schował w lodówce (sprycjula!).

Wyjdź z mieszkania faceta, który lubi mrozić kapitał, i wróć korytarzem, a potem znów skieruj się w lewo. Rozwaliwszy deski łomem lub ołowianką, wyjdź i zejdź po schodach. Skręć w prawo i idź dalej ulicą, przez drzwi i do następnego skrzyżowania.



Niebezpieczne Ulice (Mean Streets)

Naśladując braci Mario, poskacz sobie w dół po platformach "roztentegowanej", krętej klatki schodowej (i zapamiętaj to miejsce, przyjdzie ci jeszcze tu wrócić). Potem przez drzwi wyjdź na ulicę. Wejdź do jedynego budynku, do którego możesz wejść, i wleź drzwi po lewej (te z prawej i tak są zamknięte). Podejdź schodami z lewej na szczyt budynku o charakterystycznym, katedralnym sklepieniu. Skręć dwakroć w prawo i otwórz drzwi, za którymi czeka twardziel, kamizelka kuloodporna, dwa medkity i kilka paczek nabojów - wszystko to (z wyjątkiem opryszka) będzie ci niedługo potrzebne. Opryszka zostaw...

Wyjdź i ruszaj schodami w dół; na zewnątrz niewielkiego pomieszczenia przejdź w lewo, przez drzwi, do kolejnego pokoju. Wespnij się po schodach i wyskocz przez okno z prawej, a potem ostrożnie przejdź po półce do okna po drugiej stronie. Zabij facetów w środku i wejdź, by wziąć kilka medkitów, trzy pudełka nabojów i trochę benzyny do miotacza płomieni (przyda się nieco później). Uruchom przełącznik na ścianie (już myślałem, idiota nieszczęsny, że choć w tej grze obejdzie się bez kretyńsko poumieszczanych przełączników, które w dodatku zwykle otwierają drzwi znajdujące się zupełnie gdzie indziej), odpuszczający blokadę zamka w pierwszych drzwiach na prawo, na które natknąłeś się, wkraczając do tego budynku. Wyskocz z okna i spadnij na pudła w dole. Teraz wejdź w drzwi, które otworzyłeś.

Przejdź po ulicy, tłukąc łomem, co się nawinie (osobliwie "koteczka"). Potem użyj łomu, by wyłamać podłogę w rozbitym samochodzie, następne wywal kratę i weź ukrytą tam amunicję.

Przejdź ulicą do następnych drzwi, wejdź i pójdź po schodach w dół. Idź dalej korytarzem, potem podejdź jedno piętro schodami, ale uważaj na opryszków. Idź dalej trzymając się lewej strony, podejdź schodami i przejdź przez następne drzwi. Skręć ulicą w lewo, przygotuj broń i wejdź w pierwsze drzwi na prawo. Wymorduj wszystkich jak Terminator i weź łup (wszystko leży na stole w głębi). Wyjdź przez drzwi w głębi i po lewej.

Na krótko trafisz do sąsiedztwa (The Jesus). Idź przed siebie, dopóki nie natkniesz się na otwarte "podwórze-złomowisko-śmieciowisko". Przepełniony niezmierną miłością do zwierząt, zrób śliczne dziurki w tych pięciu pieskach, co tu stróżują. Potrzebny ci akuku... amuku... akumu... no nieważne, to, czego potrzebujesz, jest w samochodzie na szczycie stosu złomowanych wozów po prawej. Wespnij się po samochodach i weź akuku... no, to do uruchomienia motocykla.

Jeśli pieski cię trochę pogryzą, rad pewnie będziesz znajdując zdrówko w kanale garażu (aktywuj przełącznik by, podnieść wóz - w przeciwnym razie nie będziesz mógł tam zejść). Kanał może ci też posłużyć jako znakomita pozycja strzelecka do załatwienia okolicznych opryszków - nawet psów, jeśli jakoś zwabisz je do garażu. Zanim uruchomisz przełącznik, by podnieść wóz, wsuń się na znajdującą się pod wozem drabinę tak daleko, jak się da i spokojnie załatwiaj bandziorów, biegających wokół garażu jak durnie.

Wróć drogą, którą tu przyszedłeś, przez Mean Streets, do Super. Rozmaici ludzie - i nie tylko - będą starali się cię zatrzymać, więc uważnie się rozglądaj. Akuku... no, wiesz co, pozwoli ci uruchomić motor (nie opodal baru Jaxa). Wystarczy, że dotkniesz motoru (o ile masz ze sobą baterię). Ruszaj ku zachodowi słońca do następnej scenki przejściowej...

Poisonville & Louie's Errand

W tym etapie będzie mniej więcej tak: W Club Swank (znajdziesz go w Poisonville) jest niejaki Louie, który - przypadkiem - okaże się szefem wszystkich barczatków w mieście (z wyjątkiem dwu speców od otwierania sejfów, mających nieco odmienne style: jeden to "Fingers" - Paluszek [lewa strona baru], drugi to "Buster" - Wybuszek {prawy róg baru]). Louie zaproponuje ci klucz do Nikki's Production Facility (i zgodzi się na to, byś wykorzystywał jego mięśniaków), jeśli wydobędziesz z sejfu jego dokumenty.

Możesz użyć cheatu i na konsoli wystukać "give safe docs", czyli postarać się o to nieuczciwie... che! che! che!... weź z biura klucz do stacji rozdzielczej, wyłącz zasilanie, przyprowadź któregokolwiek z włamywaczy do sejfu, potem wskaż go (włamywacza) kursorem i kliknij "Q" (command). Potem wskaż sejf i kliknij "F" (activate). Zrobi, co trzeba, możesz więc otworzyć sejf, a potem go zabić i odzyskać pieniądze, które mu zapłaciłeś. (I to ma być "uczciwie!).

Jak dostać się do sejfu? Zacznij od szczytu windy (w głębi tunelu, którego strzeże dwu opryszków, naprzeciwko magazynu Louie'go). Zabijaj wszystkich po drodze, bo następnym razem będziesz tędy prowadził tępego włamywacza po ciemku (a "niemilcy" i tak będą się na ciebie czaili, nieważne, co zrobisz). Masz zaś tylko dwu włamywaczy. Jeśli dopuścisz do tego, by obaj zginęli (Buster jest nieco odporniejszy), zobaczysz filmik " Idiota" i gra się skończy.

Od elewatora: schodami do góry, mimo drabiny i zamkniętych drzwi (w obu przypadkach rezygnujesz z rozmaitych dóbr, więc się zastanów) i przez otwarte drzwi. Otwórz drzwi, zejdź w dół i wokół schodów, potem po małych schodkach w górę i znów przez drzwi. Nie wspinaj się na drabinę, obejdź beczki dookoła i przez rozsuwane drzwi wyjdź na zewnątrz. Przeciąwszy podwórze, wejdź w podobne drzwi po przeciwnej stronie (na skrzyni po prawej jest pancerz). Przejdź przez otwarte drzwi, schodami w górę i wejdź w otwarte przejście z prawej. Otwórz drzwi na końcu pomieszczenia i wyjdź na zewnątrz, obok generatora (schodami w dół). Trzymaj się lewej strony i przejdź przez betonowe kolumny, wokół spiętrzonych beczek, znów schodami w górę i przez otwarte przejście. Znów wespnij się na schody, otwórz drzwi i jeszcze jedne (te z prawej). Masz tu klucz do stacji rozdzielczej (do wyłączenia mocy) i sam sejf (do którego nie dotrzesz bez wyłączenia wyłączenia prądu).

Mamy nadzieję, że uważnie zapamiętałeś drogę - będziesz ją musiał powtórzyć po ciemku, natykając się na nowych przeciwników i usiłując zachować przy życiu twego włamywacza. Zanim jednak to zrobisz, trzeba ci będzie odnaleźć drzwi do rozdzielni i wyłączyć zasilanie. Od biura z sejfem i kluczem idź w następujący sposób: wróć (jak wyżej, tylko w odwrotnym porządku, zamieniając lewą na prawą i górę na dół), potem w górę, na zewnątrz, do rejonu z generatorem. Wespnij się po schodach naprzeciwko generatora i wejdź w zamknięte drzwi, po lewej idąc w górę... wejdź po drabinie i otwórz drzwi rozdzielni. Zejdź schodkami i aktywuj przełącznik, by zdjąć zasilanie z sieci (odłączając zasilanie z bramki przed sejfem).

Teraz możesz się wziąć za sam sejf. Wróć do baru i zaangażuj jednego z włamywaczy. Przyprowadź go do sejfu (korzystając ze wskazówek, które podaliśmy ci nieco wcześniej), wskaż go (włamywacza), kliknij "Q", potem wskaż sejf i kliknij "F". Weź papiery do Louiego w Club Swank. Da ci klucze do Production Facility i zgodzi się na wynajęcie tylu opryszków, ilu będziesz potrzebował. Ruszaj do boju, zaopatrzywszy się pierwej w godziwą ilość mięsa armatniego.

Użyj klucza do otworzenia drzwi przy rejonie załadunkowym (strzeżonym przez trzech punków). I opuść ten etap. Albo otwórz pierwsze drzwi dla obsługi (Maintenance), jakie zobaczysz po wyjściu z Club Swank. Wewnątrz jest zabite deskami okno, które możesz rozwalić. A więc rozwal je, wyjdź, wespnij się po rurze aż do sympatycznego miotacza gazu, potem opuść na niższą rurę i wespnij na półkę, do okna, skąd możesz załatwić punków z nieco innego kąta.

Wciąż jeszcze szukasz miotacza? Nieopodal wejścia do Magazynu Nikki'egio rozejrzyj się za pokojem z trzema wyjściami (dwa z nich to drzwi, trzecie to drabina do pomieszczenia na poddaszu). Wespnij się na drabinę, rozwal kratę i wespnij się na poddasze. Przeskocz stąd na dach sąsiedniego magazynu i podejdź do zabitego deskami okna. Rozwal je i otwórz skrzynie, które tam znajdziesz.

Blanco Industries

Ten etap jest niezbyt skomplikowany i kończy się smakowitą walką z bossem (który zwieje, jak mu trochę przyłożysz).

Ogólnie to tak: Najpierw trzeba ci znaleźć bezpieczniki, by uruchomić pompę, która wybierze kwas z rejonu, gdzie jest trup mający klucz, potrzebny ci do przejścia przez most nad kolejną sadzawką kwasu. Potem podjedź windą i stłucz pomniejszego capo.

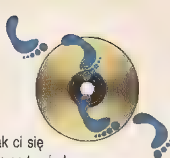


Jest tu miły sekretny schowek pełen dóbr (znajdziesz w nim i dwa potrzebne ci bezpieczniki), za zamkniętą kratą nie opodal miejsca startu, rozwal ją więc i wczołgaj się do pierwszego z otworów wentylacyjnych, wskocz na rurę przejdź w prawo, przebij się przez kolejna dwa wenty, aż trafisz na otwór w podłodze, przez który możesz spuścić się w dół. Wylądujesz za zamkniętą bramą. Weź bezpieczniki i podejdź do każdej tablicy po obu stronach, by uruchomić pompę usuwającą kwas z pierwszej sadzawki - nad rurą, po której właśnie przelazłeś.

Wróć do pierwszej sadzawki kwasu i zeskocz (albo zsuń się) w dół (gdzie był kwas) i weź od nieboszczyka klucz do mostu (cheat: ["give bridge key]). Używając tego klucza otwórz drzwi przy drugiej sadzawce kwasu, aktywuj przełącznik i przejdź po moście na drugą stronę. Aktywuj mały, czerwony przycisk, by opuścić windę (uważaj, bo wewnątrz siedzi oprych), podjedź w górę i znów bądź gotów na sprzeczkę z drabami na górze. Wespnij się po schodach i wejdź w drzwi.

Aktywuj przełącznik na ścianie przy następnej sadzawce, by ruszyły zgniatacze. Przedostań się na drugą stronę, jadąc na jednym lub drugim, i zeskocz. Stąd masz dwie drogi - przez drzwi po lewej, ku skrytce ze sporą ilością dóbr (trzeba wrócić tam, skąd ruszyłeś) lub na prawo, mimo rur i przed drzwi do następnego rejonu.

Rozstrzelaj beczułki - przy ich pomocy możesz się pozbyć kryjących się nieopodal "niemilców". Obiegnij róg dookoła i wespnij po drabinie, przejdź po kładce, potem przez drzwi, potem przed drugie na zewnątrz,



zejdź po schodach obok zbiorników, znów przez drzwi, dalej korytarzem po schodach w dół, do drzwi i ku następnemu etapowi (po krótkim filmie łączącym).

Problem Lizzie

Wspaniała scena wprowadzająca, prawda? Xatrix ma wielkie, stalowe jaja. Akcja będzie dość skomplikowana, nakreślimy więc z grubsza jej przebieg, byś wiedział, co - u licha - się dzieje. Weźmiesz klucz od jegomościa z toalety w barze, drugi od nieboszczyka w betonowych butach, potem znajdziesz łódź z trupem (Lizzie) i zaniesiesz jej głowę do byłego przyjaciela Lizzie (niejakiego Dużego Willa "Big Willie"), który, wzruszywszy się do łez (nie masz tu jak dobry prezent na zawarcie przyjaźni), obdarzy cię kolejnym kluczem i pójdzie za tobą, by pomścić Lizzie.

Pierwszy klucz jest w kieszeni jegomościa z betonowymi butami na dnie całej tej wody. By doń dotrzeć, będziesz musiał przepłynąć przez kilka rur (od czasu do czasu wynurzaj się dla nabrania powietrza). Znalazłszy nieboszczyka - a trudno go nie zauważyć! - na dnie, przywal mu kilkakrotnie łomem, aż puści klucz (nieboszczyki są niekiedy bardzo uparte). To klucz do sklepu (item shop_key) Baita po drugiej stronie ulicy, naprzeciwko baru.

Pogadaj z Popeye i zrób, co mówi (to znaczy - udaj się do baru Salty Dog). Przedtem jednak nabierz trochę dóbr: przejdź przez drzwi obok zamkniętego wejścia do Storeroom B. Podejdź schodami i wejdź do Storeroom A, nabierz, co się da i rozwal beczułkę, by zrobić dziurę w podłodze, dzięki czemu dostaniesz się do Storeroom B, gdzie obłowisz się dodatkowo. Wróć górą przez Storeroom A, miń go i przejdź korytarzem w lewo. Możesz się zatrzymać w pokoju (Shipwright), jeśli potrzebny ci pistolet lub magazynek. Kolejne drzwi wiodą na balkon; jeszcze jedne drzwi korytarz i balkon, gdzie kręcą się trzej "niemilcy". Pierwszego (Moe) możesz przestraszyć (negative talk), a potem patrz, jak kumple (Larry i Curly) zabiją go za to, że okazał się mięczakiem.

Larry i Curly to twardziele: zanim przejdziesz dalej, trzeba ci będzie ich zabić. Nie zapomnij obszukać Moe - 10$ to zawsze coś. Korytarz na prawo wiedzie do drzwi (zamkniętych), przez które trzeba ci będzie przejść do końca etapu, gdy będziesz miał już ze sobą Willie'ego. Na razie idź w lewo i po drabinie w górę, do lombardu (prosto), a potem w lewo do baru.

W Salty Bar idź do toalety (to staje się już nawykiem) i pogadaj z Willie'em i jego dwoma mięśniakami. Da ci klucz do magazynu (item warehouse_key), możesz więc pójść i poszukać Lizzie (a przynajmniej jej części).

Wróć na początek etapu, miń pierwsze drzwi i wejdź do wielkich, rozsuwanych (teraz masz od nich klucz - dał ci go Willie). Wewnątrz zabij trzech "niemilców" i wejdź po schodach do biura (jeśli potrzebne ci zdrówko, pancerz lub benzyna do miotacza płomieni). W biurku jest trochę szmalu. Przejdź przez jedne i drugie drzwi magazynu i zabij dwu drabów przy łodzi. Weź z pokładu głowę Lizzie (gnnnngnnngng!) oraz naboje i zdrówko z nadbudówki.

Wróć do Salty Dog i pokaż Willie'emu głowę Lizzie. Rozjuszy się jak pewien Riddick trafiony przez Gołotę tam, gdzie bokserowi trafiać (nigdy, ale to nigdy) nie wolno i wespół ze swoim gorylem pójdzie za tobą poszukać zemsty (dlaczego za tobą, a nie przed?).

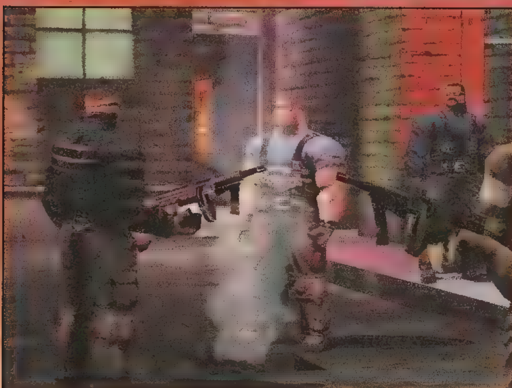
Teraz, gdy masz klucz do stoczni (shipyard key), możesz otworzyć zamknięte drzwi, które minąłeś w drodze do baru. To doprowadzi cię do następnego etapu...

Pier Pressure

Na początku trzymaj się lewej strony. Przejdź przez drzwi i wymiń ciężarówkę (jeśli masz jakąś broń detonacyjną, możesz wysadzić trucka w powietrze - bardzo widowiskowe! Koła fruwają, wszystko wybucha, a pod ciężarówką są jeszcze granaty). Tak czy owak, potrzebny ci jeszcze jeden klucz - tym razem klucz od stoczni - co mogłeś odgadnąć, przypomniawszy sobie, że cheat brzmi "give shipyard_key.

W komnacie z otwartym w suficie wentylatorem jest jeszcze jedna mała zagwozdka. Wskocz na skrzynie (wbiegnij na te oparte o ścianę, a potem przeskocz do wielkiego pudła), a potem podskocz i wpełznij do otworu wentylacyjnego. Z początku rzecz wyda ci się niewykonalna, ale się zdziwisz. Miń kolejny wentylator i zatrzymaj się przy rozwidleniu. Na wprost jest kanał wiodący w dół, na dach, i paskudny spadek w dół. Lewa odnoga zawiedzie cię do składziku, gdzie na półce znajdziesz pancerz - półka jest zbyt wysoko, by dosięgnąć ją z ziemi.





Z kluczem (shipyard key) idź do wielkiej motorówki (nie do małego pontonu) i wymorduj tam wszystko, co się rusza. Drzwi się otworzą (nie, nie te z napisem "security" - te pozostaną zamknięte) dopiero wtedy, gdy wszystkich wytłuczesz. Oczywiście drabów na poręczach i tych za skrzyniami też. I... no, nieważne, wszystkich! Niektórzy gracze twierdzą, że drzwi pozostają zamknięte nawet gdy wymordowali pchły! Jeśli tak ci się zdarzy, użyj cheatu (noclip) i przejdź przez te cholerne drzwi do następnego etapu.

Das Boot

Spora łódź. Wyładowana bronią, amunicją i pancerzami. Myszkuj do woli po korytarzach i kajutach. Naładuj się po same uszy, bo pod koniec etapu będziesz musiał zmierzyć się z nie lada twardzielem.

Wokół krążą przeciwnicy wagi ciężkiej i nieprzyjemnej, ale by dotrzeć do Bossa, musisz pierwej trafić do Maszynowni (Engine Room)... niestety, drzwi zardzewiały na amen. Weź miedziany pojemnik na olej (leże na półce po lewej w magazynie) - lub użyj cheatu (give "oil can") - a potem dopiero aktywuj drzwi maszynowni. Wal przed siebie, zabijaj wszystko, co się rusza (włącznie z wahadłem zegara), spuszczaj się po kładkach i - w razie potrzeby - wracaj na górę. Przejście jest jedno, nie możesz się pomylić.

O bossie niełatwo rzec coś nowego i odświeżającego, poza tym, że jest dość odporny na ciosy - co poznasz, kiedy władujesz mu w pysk trzy pociski z rakietnicy, a on jeszcze będzie się trzymał na nogach. Cóż, tak trzymać... wal dalej. Załatwienie bossa nie wymaga żadnych cudów, tylko sporej ilości amunicji. W razie czego możesz się cofnąć, by uzupełnić ładownice, zdrówko czy włożyć nową kamizelkę kuloodporną. Ale uważaj, boss pójdzie za tobą, zachowaj więc czujność niczym Winnetou na Inczu-czunie.

Steel Town

Pogadaj z barmanem w Boiler Room, aby usłyszeć o najnowszym zadaniu. Jest tak: Brata barmana został uwięziony w stalowym młynie. Przyprowadź do (żywego czy martwego, wszystko jedno), a dostaniesz klucz do kolejnego poziomu.

Zanim wyjdziesz z Boiler Room, pogadaj z Momo - najzabawniejszym bramkarzem w całej grze. Humor pozwoli ci łatwiej przedrzeć się przez Steel Town. Droga jest prosta niczym głownia miecza - otwieraj kolejne drzwi; te, które się otworzą, są właściwe.

Człap aż do końca, gdzie znajdziesz jedyne nie zamknięte drzwi (w tej chwili) - zaznaczone "Moker's Steel". Stąd trafisz do Steel Mill.

W Steel Mill jedyną trudnością jest przeskoczenie nad zbiornikiem lawy - po tym, jak go podniesiesz przez aktywację małego, czerwonego przełącznika na platformie obok. Utrzymanie się przy życiu nie jest proste - ale nie skomplikowane.

Następna część nie jest specjalnie uciążliwa, chyba że zapomniałeś, co robiłeś nad zbiornikami w poprzednim etapie. Jest tu mały, czerwony przełączniczek, który obraca zwisającą nad płaskim trailerem płytę betonu. Przebij się aż na tyły i poszukaj faceta bez broni. To David. Jeśli nie chcesz go niańczyć (a nie przejdziesz do następnego etapu, dopóki facet nie będzie martwy albo nie trafi do Boiler Bar), daj mu w dziób i wracaj do baru. Różnica polega na tym, że zamiast podziękować ci za ocalenie brata, barman jęknie boleśnie "Och, nie! On nie żyje!". Ale i tak da ci klucz od biura.

Z kluczem w łapie idź do biura, a potem zejdź po schodach w dół. W następnym pomieszczeniu rozwal beczułki, wespnij się do góry, do Moker's Shipping, i przejdź do kolejnego etapu.

Moker Shipping

Będzie mniej więcej tak: naładowany bronią po same uszy przebij się aż do niedużego mini-bossa na końcu poziomu. Ma rakietnicę i jest niezłym twardzielem. Załatwiwszy go, popatrz sobie na przejeżdżającą kolejkę i ruszaj do następnego poziomu.

Na początku masz drzwi z napisem "Keep out". Nie z nami te numery. Wejdź, podładuj się i wyjdź. (Ciekaw jestem, czy taki napis kogokolwiek zatrzymuje?). Czy cię dziwi, że Moker nie siedzi w swoim biurze? Poszukaj beczułek na kładce nad bocznym wyjściem z jego biura. Możesz je rozstrzelać, by usunąć je z drogi.

Derailed (Usunięty z toru)

Ogólnie będzie tak: opuść pociąg i pilnuj się od tyłu (Hm...) Zdobądź zapasowe pokrętło do zaworu (podobne do koła) i weź je do rozdzielni ścieków. Wetknij pokrętło na właściwe miejsce, uruchom zawór i przejdź do następnego rejonu.

Drzwi na końcu kanału będą zamknięte, uruchom więc przełącznik i wespnij się na drabinę, którą widzisz z prawej, mniej więcej w połowie kanału. W pomieszczeniu, do którego trafisz, jest zapasowe pokrętło. Jest tu i działające pokrętło, ale kiedy je ruszysz, zamkną się drzwi, przez które wlazłeś.

Aby minąć wrak pociągu w tunelu, podejdź tunelem do pierwszych dwu połączonych wagonów. Spójrz pomiędzy nie - zobaczysz jeszcze jeden przełącznik w kształcie koła. Uruchom go i drugi wagon potoczy się precz, oczyszczając ci drogę przez rumowisko.

Przejdź przez rumowisko (uważaj na "niemilców" kryjących się w bocznych alkowach i drzwiach; jest tam też sporo dóbr, jeśli ci więc ich trzeba, to się nie krępuj i bierz). Idąc dalej nowo otwartym tunelem, wejdź w drzwi po lewej, by wziąć zapasowe pokrętło. Zabierz je do pomieszczenia nad ściekiem i podejdź do zaworu z urwanym pokrętłem. Pokrętło automatycznie się zainstaluje i otworzy poprzednio zamknięte drzwi East D51 w dole. To doprowadzi cię do następnego rejonu. (Dark Passage)

Trainyard (lokomotywownia)

Zacznij aktywując przełącznik przed tobą, by otworzyć wielkie drzwi z lewej. Przejdź dalej i wespnij się na drabinę na końcu tunelu. Na szczycie znajdź i aktywuj przełącznik na tablicy kontrolnej, który podniesie i przesunie blok cementu z ciężarówki (przez który nie mogłeś przeskoczyć do kładki naprzeciwko drabiny).

Przeskocz ponad ciężarówką, gdzie przedtem był blok, na kładkę po drugiej stronie. Przejdź przez drzwi z lewej, a potem przez jeszcze jedne drzwi, i wejdź do lokomotywowni (Trainyard).

Wagon w drugim rzędzie po lewej (z dwoma oprychami strzegącymi jego drzwi) otwiera się i ma wewnątrz miły składzik dóbr. Inne wagony się nie otworzą, ale ten w głębi i z prawej ma z tyłu drabinę. Wespnij się na nią i wróć skokami po dachach wagonów do betonowej kładki nad wejściem, przez które tu wlazłeś. Skoki wyglądają na długie, ale jeśli nie odbijesz się za wcześnie, to powinieneś dać sobie radę.

Drzwi z prawej prowadzą tam, skąd przyszedłeś (były zamknięte z drugiej strony), idź więc w lewo i przeskocz/ wespnij się do pomieszczenia ze skrzyniami. Przesuń skrzynię z lewej w prawo i w głąb, do rogu, i wejdź na stos, by znaleźć kilka granatów.

Wyjdź z pomieszczenia przez drzwi w głębi i po lewej



(względem wejścia). Uruchom przełącznik i przejdź przez spore drzwi, które się otworzą. Przy kolejnym zestawie wagonów będziesz musiał użyć starego tricku "Rozłącz Wagony". Poszukaj kolistego pokrętła pomiędzy wagonami i aktywuj je. Jeden wagon się odtoczy odsłaniając drabinę.

Wespnij się na odsłoniętą drabinę i przeskocz na półkę po lewej (z pierwotnej lewej, rzecz jasna). Aktywuj przełącznik na ścianie zejdź znów na pociąg i przeskocz na druga stronę, do kolejnej kładki.

Otwórz kolejne drzwi na górze (te nie zasłonięte częściowo skrzyniami) i idź, aż znajdziesz pomieszczenie, gdzie z kratownicy pod sklepieniem zwisają dwa haki.

Zabij "niemilców" i, podszedłszy do panelu kontrolnego, aktywuj dwukrotnie przełącznik po lewej. Pierwszy raz ruszy najbliższy hak na lewo, drugi zatrzyma go pośrodku. Wespnij się na hak, weź bezpiecznik (item fuse) i zdrówko (o ile go potrzebujesz), a potem zejdź w dół.

Wyjdź na zewnątrz, wejdź w drugie drzwi, wetknij bezpiecznik w panel (podejdź po prostu, jeżeli znalazłeś bezpiecznik), wespnij się po drabinie, która zjedzie w dół, i przejdź po kładce.

Zejdź po schodach (gdybyś potrzebował amunicji, nie zapomnij o magazynku ukrytym pod schodami), wyjdź na zewnątrz, pomiędzy kolejne składy, i idąc w prawo trzymaj się tunelu, w którym znajdziesz kolejny przełącznik otwierające wielkie drzwi do następnego rejonu.

Depot

Cel ogólny: Przemieścić pociągi, by wydostać się z zajezdni i zabić wszystkich, co zaowocuje przeniesieniem cię do następnego etapu.

Przejdź schodami w głębi i po prawej do budki kontrolnej. Na panelu masz tu trzy przełączniki. Lewy przesuwa pobliski wagon w prawo, ukazując uszkodzony przełącznik. Zignoruj go. Środkowy przesuwa środkowy wagon w lewo, a prawy przełącznik przemieszcza najdalszy w lewo, ukazując w głębi i po lewej tunel. Ruszaj przez ten tunel.

Po drabinie wespnij się na dach wagonu i idź dalej. Zeskocz na skrzynie po lewej (zdrówko), potem wróć... i znów skocz na inne skrzynie (albo przesuń którąś), by zdobyć trochę nabojów.

Wejdź w drzwi po lewej na górze i wespnij się po drabinie z lewej. Aktywuj przełącznik (ten, który zadziała, gdy go dotkniesz) i wróć drogą, którą tu przylazłeś, do drzwi na górze po przeciwległej stronie tunelu.

Aby skończyć etap, trzeba ci tu dokonać sporej rzezi. Kiedy już wszystkich zniechęcisz do siebie, zobaczysz łączący etapy film, a potem przejdziesz dalej.

Miejska rozgłośnia radiowa (Radio City Station)

No, na razie odłóż spluwę, jesteś na stacji metra i głupio będziesz wyglądał. Podjedź ruchomymi schodami do góry i pogadaj z dwoma facetami na szczycie - UPRZEJMIE!. To Patrick i Butch, członkowie miejscowej paczki Żartownisiów (The Jockers), i jeśli chcesz wynająć miejscowych barczatków - a bez tego nie ukończysz etapu - musisz przejść ich mały test (albo ich uciszyć, używając pistoletu z tłumikiem).

Jeśli popatrzyć z miejsca, gdzie stałeś wjeżdżając eskalatorem, twoje ofiary są na prawo. Choć Patrick i Butch wyglądają na absolutnie niezdolnych do pokazania ci (lub podsunięcia jakiejś wskazówki), gdzie są trzej zboczeńcy, których masz załatwić łomem, dowiesz się, że idziesz we właściwym kierunku, kiedy usłyszysz, jak jeden z nich woła "Don't forget: No Shooting!". Zauważ, że pistolet z tłumikiem robi tyleż hałasu, co poczciwy, stary łom, więc jeżeli masz tłumik na spluwie, to się nie krępuj i użyj sobie do woli.

Kiedy Żartownisie każą ci zabić łobuzów w ściekach przy użyciu wyłącznie łomu, możesz to zrobić bez szkody dla siebie samego (nawet bez tłumika) następującym sposobem: do siedziby łobuzów dostań się przez kanał wentylacyjny, przejdź po kładce nad betonowym "jakby-ściekiem" i skręć w prawo. Na końcu korytarza będzie drabina, po której możesz zejść do wspomnianego już ścieku. Kiedy dotrzesz do tej drabiny, ściekowe lumpy cię zauważą i ruszą do ataku - pojedynczo. Stań lub skul się na szczycie drabiny i wal łomem każdego, kto podejdzie ci pod łapę. Nie będą mogli niczego wskórać, ty zaś tłucz, gdy tylko któryś się zbliży. No remorse, no mercy! Liczy się w końcu skutek, prawda?



Jeśli załaduje się następny etap, to znaczy, że coś poszło nie tak. Zejdź po schodach i poszukaj kanału wentylacyjnego na trzecim podeście od dołu schodów. Rozwal go i wespnij się do środka. Wyłażąc poczekaj na pociąg! Jeśli nie poczekasz około sekundy, rozsmaruje cię po ścianach.

Spadłszy na dół, zignoruj widoczne przed tobą drabinę i balkon. Pędź w lewo, do kolejnej drabiny i balkoniku po tej samej stronie tunelu, co went, którym tu wlazłeś. Po drabince do góry i w tunel.

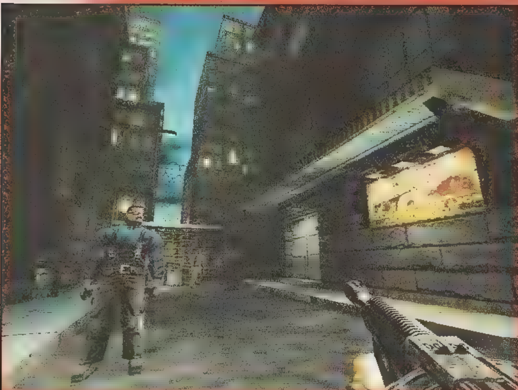
Łomem stłucz ukrywających się tu ściekowych opryszków (nie używaj innej broni, bo zawalisz test Żartownisiów). Aby stąd wyjść, opuść się na wielką rurę biegnącą horyzontalnie po ścianie najniższego poziomu. Idź wzdłuż rury, przez wyłamaną kratę (znów uważaj na pociągi), i wespnij się po drabinie z prawej.

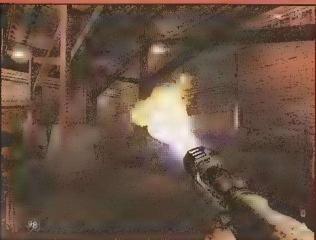
Uważaj na te wkurzające szczury i dobrze oblicz czas przeskoku na drugą stronę tunelu, chyba że wolisz skończyć jako plama rozmazana na przedniej szybie pociągu. Rozwal kratę wentu i właź.

Zeskocz do wody, wespnij się po drabinie i przeczołgaj kolejnym kanałem wentylacyjnym, by opuścić się nie opodal miejsca, gdzie zacząłeś etap. Przejdź w lewo i pokaż się panom P. i B. A potem każ im iść za sobą (mogliby, do kata, poprowadzić, nie?), następnie wróć do poprzedniego wentu, przed drzwi do następnego rejonu (Enter the Dragons). Są to te same drzwi, na które byś wlazł, gdybyś po wyjściu z eskalatora na początku poziomu poszedł w lewo zamiast w prawo.

Wejście Smoków (Enter the Dragons)

Wyjdź ze stacji na ulicę, by spotkać faceta i kilka dam (te będą z tyłu). Nie zechce się do ciebie przyłączyć, nawet jeśli będziesz dlań uprzejmy, a damulki cię ostrzelają, więc nie szczyp się, tylko załatw całe towarzystwo i wal przez miasto, trzymając się prawej strony. Wypatruj trzech drabin pożarowych z prawej.





Możesz się wspiąć po pierwszej, przejść po linie do wieszania gaci na przeciwległy dach, wziąć zdrówko, przeskoczyć albo zejść w dół i znów się wspiąć do kolejnej drabiny znajdującej się najbliżej dwu ścian. Wespnij się po poręczy zejścia pożarowego i skocz na dach (masz podobne wejścia na dach za tobą, choć tego nie widać). Zejdź i idź wzdłuż balkonu, aż zobaczysz szary poziom na ścianie po lewej, obok czegoś, co przypomina nieco most zwodzony (do czego toto służy, nie mamy pojęcia). Przełącznik otwiera górne drzwi po drugiej stronie ulicy - gdzie mógłbyś się dostać, gdyby most był opuszczony (jego przełącznik też jest po drugiej stronie ulicy - logiczne, prawda?).

Wróć do zejścia pożarowego, gdzie wspiąłeś się na dach, i pójdź drugą drogą, o której wspomnieliśmy. Zszedłszy z drabiny, odwróć się w tył, popatrz w prawo i skocz właśnie tam. Idź po kładkach niczym Terminator, mordując wszystko, co choćby ruszy powieką - aż trafisz do drzwi i mostu, którego nie mogłeś opuścić. Teraz możesz - i możesz wejść w drzwi po lewej. Przejdź po moście i aktywuj przełącznik na ścianie. To ślepy zaułek, ale otworzyłeś potrzebne ci drzwi. Wróć lub zeskocz na ulicę, znajdź te nowo otwarte drzwi (są tylko jedne) i przejdź do kolejnego etapu.

Ogień na ulicach (Streets of Fire)

Aktywuj przełącznik i popatrz na wybuch walk ulicznych. Załatw wszystkich - ale osobliwie uważaj na snajpera wysoko na balkonie budynku, z prawej i w głębi.

Przejdź do końca ulicy, obok nowych stoisk i drzwi na górze. Na Central Square nie ma wiele do roboty (oprócz strzelania w okna Hopper's Cafe Bar, to jest dość zabawne), idź więc dalej.

Po drodze użyj łosowi dwu opryszków i jednego smarka z rakietnicą, potem wejdź w niewielkie drzwi na końcu ulicy. Rezydująca tam lalunia powie ci coś o ukrytej nie opodal broni (małe pomieszczenie pod schodami za nią).

Wespnij się po schodach aż na dach. Wejdź na drabinę za tablicą reklamową, potem podejdź wzdłuż znaku i zeskocz na widoczną przed tobą wyższą część dachu, a następnie trochę w prawo. Potem weź rozbieg i w miejscu, gdzie brak parapetu, skocz, aż ci coś w yayach trzaśnie, na balkon po przeciwnej stronie ulicy.

Z balkonu zejdź w lewo i, przełażąc przez kolejne balkony, wal aż do wieży ciśnień (gdzie będzie trochę strzelaniny). Skocz na platformę, na której wzniesiono wieżę (na samą wieżę włazić nie musisz), i przeszedłszy na drugą stronę, zeskocz. Jest tam dama pilnująca przełącznika. Rozwal damę, popchnij przełącznik (nie odwrotnie).

Przejdź przez most i idź w lewo (drzwi z prawej wywiodą cię na ulicę, obok nowych stoisk). Otwórz drzwi na górze - ale po drugiej nie daj się wystrychnąć na dudka (ani wydudkać na strychu) dziewczynce z granatkami. Załatw ją i przeszedłszy przez most, aktywuj przełącznik uruchamiający windę, by zjechać do następnego etapu.

Stacja kolejki nadziemnej (Skytram Station)

Idź prosto do Radio City Bus, Mulber Station, potem skręć w lewo i zajrzyj na tył ciężarówki (zdrówko i amunicja). Wróć ze stacji autobusowej, weź trochę gotówki od śmiecia i przygotuj się na nieliche utarczkę z gangiem. Idź do Chinatown (tak przynajmniej to wygląda), wejdź na pierwsze widoczne schody i skieruj się do pomieszczenia oznakowanego

"Obcy won!" (Keep out).

Znajdziesz tam trochę dóbr. Drzwi są zamknięte, zechciej jednak zauważyć na nich szczelinę, strzel kilka razy z obrzyna i sprawa załatwiona! Wejdź po schodach i przejdź wzdłuż białych korytarzy. Wejdź w nieduże drzwi po prawej i skręć za róg, do Typhoon Bar. Nie możesz tu nikogo wynająć, dopóki nie przyłączysz się do Żartownisiów, rozwalając łomem trzech facetów spotkanych wcześniej, ale możesz wejść, przejść w prawo i za 50$ kupić od konika bilet na kolejkę. Bilet będzie ci potrzebny, by minąć stalowe, kratowane drzwi w uliczce. Nie podnoś słuchawki dzwoniącego telefonu - a przynajmniej zapisz wcześniej stan gry. Możesz wyjść z baru przez piwnicę (jest tam oprych do stłuczenia, jeśli zaciągnąłeś się do Żartownisiów). Przejdź ulicą dalej, do zaułka ze stalową kratą i podświetlonym panelem. Jeśli masz bilet na Sky Tram, możesz wejść. Przejdź obok wagoniku na drogą stronę, skocz na poręcz, potem na krawędź i do rury pod nią. To cię przeniesie do kolejnego etapu.

Wieżowce (Central Towers)

Idź kanałem do drabiny w głębi i po lewej, potem wdrap się na półkę, skręć w prawo i przejdź przez drzwi na górze, by się nieco podładować. Którędy byś stąd nie poszedł, wylądujesz w Central Towers (wieżowce), przedtem jednak trzeba ci będzie stoczyć zaciekły bój z drabami, którzy zaskoczą cię z dołu i z góry. Zabij wszystkich, wejdź w którekolwiek drzwi i idź prosto do drzwi przed tobą. Przygotuj się na pierwszego bossa.

Wschodni wieżowiec (Central Towers East)

W korytarzach po dowolnej stronie jest pełno animu... amimi... animi... no... tego do strzelania, a także spory wybór broni, pancernych kamizelek i zdrówka (w końcu na ubogiego nie trafiło, prawda?). W jednym z nich jest też kilku twardzieli, więc uważaj... ale przecież nie takim ławałeś już dupnia... tfu, znów nam się coś po... tentegowało. Napakuj się na maksa. Będziesz tego potrzebował, wierz nam. Aktywuj guzik (dowolny) przy windach i po kilku sekundach powinna się pojawić prawa. (Lewa zabierze cię do następnego, ostatniego już etapu, nie licząc sceny łączącej). Nie daj się zaskoczyć facetowi w windzie. Udław drania choćby łyżką do butów (Nie masz? Szkoda, chętnie byśmy to obejrzeli) i podjedź windą w górę. Przygotuj się na szefa nr. 1. Jest twardy, owszem, ale jak dostanie dziesięć rakiet (lub 34 razy łomem w dziób), to padnie niczym samotna owca w męskim więzieniu. Kiedy z nim skończysz, wróć do windy, zjedź nią w dół i przejdź do lewej. Do ostatecznej rozprawy.

Zachodni wieżowiec (Central Towers West)

Wal przed siebie i stłucz mordę psu za bramą - tam, skąd wyskoczył, znajdziesz sporo dobrego. Przejdź w lewo i podładuj się na fula, potem wróć i idź w prawo. Zobaczysz krótką scenkę pośrednią, a potem trafisz na ostatnią parę szefów. Parę? Owszem. Nie próbuj zabić damy - nie padnie, choćbyś ją przebił osinowym kołem, a takiego nie masz. Załatw jej partnera i pozwól jej zwiać helikopterem. I tak zostałeś Szefem Szefów, Kingpinem, Donem... i tak dalej, i tym podobnie...

Simkin

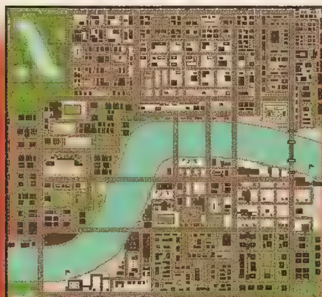
producent: Take 2 Interactive
platforma: PC/PSX

GTA: London 1969

Witajcie w solucji do najnowszego wcielenia GTA! Tym razem interesy przygnały was do kraju Wiecznej Mgły (niestety, nieuwzględnionej) oraz Kierownicy Po Prawej Stronie - a ten drobny szczegół uwzględniony już, niestety, został. Dlatego też przed rozpoczęciem robotki właściwej proponuję odbyć przynajmniej krótką przejażdżkę zapoznawczą - później na zastanawianie się nie będzie bowiem czasu...

1-1

1. Chcesz złapać pierwszą robótkę - skieruj się do telefonu w Northeast Chelsea.
2. Słyszałeś o bliźniakach Crisp (Crisp Twins), prawda? Chcą mod scooter dla swego starego. To zaś oznacza, że

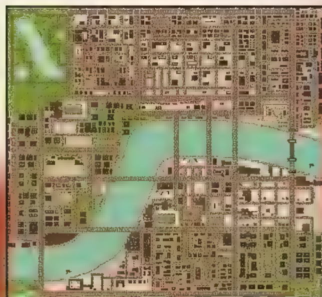


ty też chcesz. Zdobądź motor w Central Chelsea - zobaczymy, jak dobry jesteś.
3. Dowieź skuter do meliny Harolda Catwrwrighta w Southeast Mile End. Jeśli mu się spodobasz, może zlecić ci coś nowego.
4. Pięknie. Crispowie są wdzięczni. Powiedzieli Haroldowi, by się tobą zajął. A musisz wiedzieć, że kiedy któryś z bliźniaków pierdnie, Harold pyta "nowa woda po goleniu?". Wiesz, co mam na myśli? Teraz jedź się z nim spotkać! - udaj się do punktu 5.

TIP poziomu: Policja będzie próbować zrzucić cię ze skutera, więc raczej trzymaj się chodników - tam będziesz nietykalny.

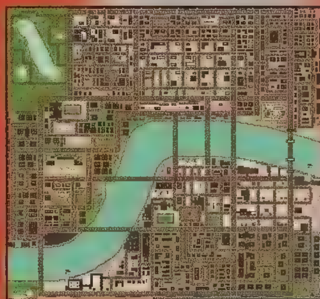
2-1

1. Dobra, Harold powiedział, że gang Battersea zaczynają wkurzać Crispów. Odbierz telefon w Southwest City - mój kompan, Preety Charlie, poinstruuje cię.
2. (NAJDALSZY TELEFON PO LEWEJ) Cze, słodziku. Harold kazał powtórzyć, że masz pogadać z Keithem. Będzie twoim łącznikiem w tej sprawie. Jest na Northwest Bow.
3. Harold miał zamiar wklepać tym kolesiom z gangu. Jest jednak problem - ten alfons Chalkie zwinął jego towar. Weź motor w Northwest Angel i znajdź go.
4. Chalkie jest gdzieś w Soho. Kiedy go znajdziesz, spuść mu manto i zmuś go, by wykwiczał gdzie są narkotyki.
5. (ZACZYNA W TYM MIEJSCU I KRĘCI SIĘ WOKÓŁ) Ej, odwal się! Chcesz towar Harolda? Rzuciłem to w krzaki obok budynku w Northwest Soho, bo tam wszędzie kręcili się gliniarze.
6. Świnie mogą latać! Chalkie nie kłamał! Dobrze! On jednak wciąż będzie kwiczeć. Podpadł Charliemu. Jedź i spotkaj się z nim..
7. (ZACZYNA W TYM MIEJSCU I KRĘCI SIĘ WOKÓŁ) Harold twierdzi, że powinniśmy pokazać ludziom, że z nami się nie żartuje i nie przeszkadza. Jedź do pubu Chalkiego w West Soho, tam dowiesz się co zrobić.
8. Podrzuć ładunki wybuchowe pod drzwi pubu. Potem rwij w długą!



2-2

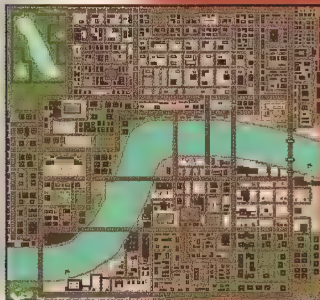
1. (DRUGI TELEFON PO LEWEJ) Mamy umówioną transakcję narkotykową z chłopakami Modów. Prawie tak koszerną jak kiełbasa z synagogi. Jedź do ich klubu w West Chelsea i spotkaj się z tymi młotkami.
2. Czego chcesz? Nie ma tu Modów i nie wiem gdzie są. A teraz zrywaj się, bo wezwę gliniarnię.
Kim jest ten koleś? Daj mu w zęby. Ooo, żaden z gówniarzy z Chelsea nie będzie tak mówił do chłopaka Harolda. Ooou! Zabieraj łapy. No już, to powiem. Dobra, chłopaki są na dachu budynku w Southwest Westminster. Oczekują przesyłki od aniołków.
3. Rozwal ich! Harold chce ich widzieć martwych.
Jak na razie - łatwe. Chwytaj motor i jedź prosto. Musisz



przeskoczyć na drugi dach, "bo tu coś śmierdzi".
Zjedź z dachu i skieruj się do garażu Lena w Northeast Westminster. Przyprowadź motor. Jest w nim coś, czego chcemy.
4. Dobra robota.

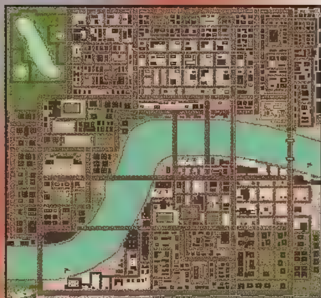
2-3

1. (TRZECI TELEFON OD LEWEJ) Mamy wpływ na mecz. Duży wpływ, a nie lubimy tracić wpływów. Na drodze Central Brixton leży wyrzutnia rakiet. Jedź tam i weź ją.
2. Dobrze, jedź i rozwal autokar Rangersów, następnie skombinuj zapasowy środek transportu dla drużyny. Bus jeździ wokół South Camberwell.
3. (AUTOKAR SIĘ PORUSZA, ZACZNIE W TYM PUNKCIE) Świetnie. Powiedzieliśmy drużynie, że powinni wziąć taksówki. A ty będziesz prowadzić jedną z nich. Taksówka stoi na Southeast Camberwell. Weź ją.
4. Dobrze, środkowi Rangersów czekają na transport w South Bermondsey. Zabierz ich, upewnij się, że wsiedli wszyscy.
5. Zawieź tych bezużytecznych pajaców do Auto Garażu Honest Raya w West Brixton. Przetrzymamy ich przez parę godzin, nic złego przecież się nie stanie.
6. Pięknie. Dzięki tobie Harold i ja wyszliśmy na swoje. Zrobiliśmy kupę kasy. Sprawiłeś się naprawdę dobrze.



2-4

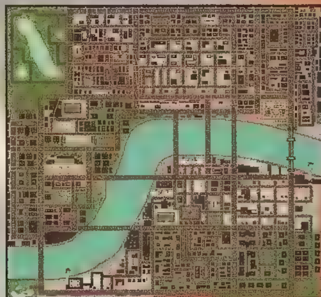
1. (PIERWSZY TELEFON PO PRAWEJ) Bracia Noles ściągneli z nas pięć grandów i parę błękitnych.
Harold twierdzi, że jesteś odpowiednim człowiekiem do tej robótki. Jedź i weź samochód, który podstawiliśmy w East Camberwell.
2. Wiadome jest, że istnieje umowa w Northeast Bow, dotycząca tych kretynów Nolesów i naszego mienia. Jedź tam i zrób rzeźnię.
3. To ci od Nole'ów! Wykończ ich. Nikt nie będzie robić sobie przekrętów z rzeczami Harolda, albo nigdy nie zdołamy wykończyć Crispów.

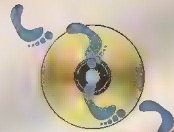


Stary, znalazłeś się po uszy w gównie. Zabieraj się do meliny siostry Harolda, Beryl, w Central Camden Town.
4. Powinieneś tam się przyczaić, jednak bez żadnych... no wiesz.

2-5

Albert Crisp jest bardzo wykształconym człowiekiem. Kocha sztukę. Słyszeliśmy, że jest parę gorących płócien do zdobycia. Jedź spotkać się z łącznikiem Alberta w Nothwest Westmister, jakimś Niemcem, Dr Zel, i odkup je od niego.
1. Wunderbar! Szybko, bierz obrazy. I dzięki za funty szterlingi. Dzięki nim już za moment będę mógł napić się porządnego jasnego piwa.
Przywieź te trefne płótna do garażu w North Soho, zanim węszyciele zdołają cię pochwycić. Zel okradł to piekielne muzeum.
2. Jack Parkinson rzucił nam słówko, że wmieszała się w to specjalna grupa dochodzeniowa. Musimy podwiązać wszystkie luźne końcówki i powstrzymać mielenie jęzorów. A Zel gada, zwłaszcza po wypiciu. Użyj taksówki i zgarnij

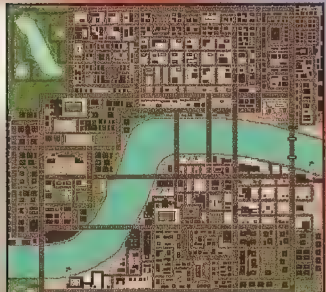




go spod pijalni.
3. Koleś wychodzący z mordowni w North Soho to Zel. Zaproś go do taksówki - nie zabijaj tego starego pijaczyny tutaj. Jack chce, by rzeczy były nieco bardziej splątane - grupa dochodzeniowa węszy w pobliżu.
4. Dobra, skieruj się do Northeast Bermondsey. Jack powie ci, co robić.
5. Ten wieprzowinożerca jest totalnie wlany. Świetnie. Będąc na terenie wrogów, weź vana i użyj go, by wrzucić taksówkę do rzeki.
6. To jest to, mój synu, łatwo poszło, pożegnaj Dr Zela.

2-6

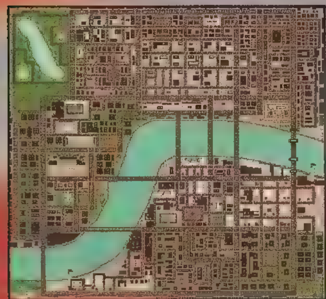
1. Odbierz telefon w East Westminster.
2. Kumpel Parkinsona, Sidney Moore, robi piknik, w trakcie którego omawiany jest skok na bank. Harold chce wziąć w nim udział, więc musimy zatroszczyć się o Sida. Jedź i weź vana dostawczego, którego zostawiliśmy w East Chelsea.
3. Dobrze, teraz musisz się śpieszyć. Po pierwsze, zdobądź trochę ciastek z kruszonką. I dużo likieru na kruszonce.
4. Prawidłowo, teraz trochę marynowanych jaj. Niezjadliwe, jeśli chcesz wiedzieć, ale Jack przepada za nimi.
5. A coś na deser? Trochę yorkshireskiego puddingu. Ruszaj.
6. A do puddingu? Sid kocha Spotted Dicka. Zdobądź trochę.
7. Znakomicie, mój synu! Teraz dostarcz jedzenie vanem Sidneyowi w North Hyde Parku.
Dzięki, dzieciaku, nieźle. Może trochę zbyt wymęczone. Tu jednak okropnie śmierdzi. Ci uciekający przed mydłem



hippisi powinni zostać usunięci. Przejedź się po nich dla nas, panie szefie.
8. Sid skończył swój posiłek. Zbierz resztki i zawieź je do jego mieszkanka w Northeast Bow.

2-7

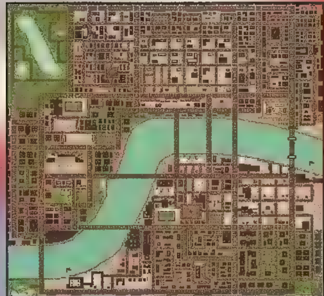
Mawiają, że Midnight został zmuszony dać sobie spokój z planowaną robótką z elektrownią. Jedź spotkać się ze starym Keithem w South Angel. Powie ci, jak to załatwić.
1. Tak, promyczku? Najlepszy człowiek Midnighta jest w pubie Książe Albert w Northwest Soho. Daj mu dobre bicie ode mnie i nas wszystkich.
2. To twój człowiek. Spierz go dobrze, to zmięknie.
Au, daj spokój. Nie bij. Mam anemię. Masz rację, Midnight mówi, że nie będzie wiązać się więcej z wami, amatorami. Jest profesjonalistą.
3. Wychodzi na to, że Midnight w ogóle nie planował wykonania robótki. Jest przy tej przeklętej elektrowni i zamierza wiać!
Jest Midnight. Zatrzymaj go i wykradnij mu z nasz samochód!
4. Dobrze. Wróć pod elektrownię i zaparkuj z tyłu.



Świetnie, teraz spadaj z samochodu. Wybuchnie.
5. Bardzo sprytnie... Całe miasto nie ma prądu. To powinno pomóc.
Teraz wyeliminuj tego dwulicowego skurczybyka Midnighta. (UCIEKA PIESZO ZACZYNAJĄC W TYM PUNKCIE).

2-8

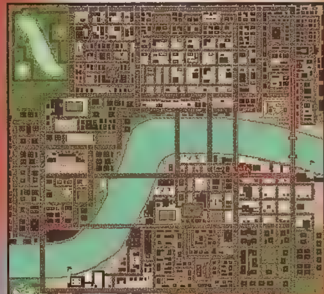
1. Ciemności zapadły nad miastem, więc możemy obrobić kilka banków. Potrzebujemy ciebie, byś wywiózł stamtąd naszych chłopców. Przejmij autobus w Southeast Chelsea i pozbieraj ich.
2. Dobrze, udaj się i podbierz Fingersa w South Soho.
3. Fingers na pokładzie, teraz znajdź Lenny'ego w Southeast City.



4. Lenny w środku. Terry był w Northeast City. Zabierz go.
5. Pięknie, mój chłopcze. Teraz przyprowadź autobus i chłopaków do naszego garażu w East Mile End i robótka będzie skończona.

2-9

1. Dobrze, Bliźniacy Crisp powiedzieli Haroldowi, by robił, co będzie chciał Jack Parkinson. Chce trzech Beagle. Więc zdobądź je dla niego. Jest taki handlarz samochodami w Northwest Bermondsey, który ma parę. Jedź je zwędzić.
2. Przywieź ją do garażu w Northeast Bow.
3. Jedź z powrotem do handlarza i ukradnij kolejną.



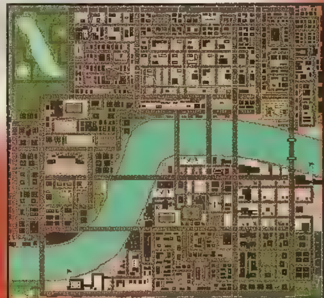
4. Przyprowadź ją do naszego garażu.
5. Jeszcze jeden do wzięcia. Śpiesz się!
6. Tu wszędzie roi się od gliniarzy. Jedź do innego garażu.

Zadania specjalne:

1. Ważny człowiek natychmiast potrzebuje transportu. Znajdź jego limuzynę w North Chelsea.
CZERWONY 1: Hej, chłopcze! Jestem Lucan, lecz możesz zwracać się do mnie Sir. Zabierz mnie do lokalnego chirurga plastycznego w Southeast Soho. Muszę... zniknąć... Miałem pewien kłopot z nianią.
CZERWONY 2: Dzięki, chłopcze! Prawdopodobnie nie ZOBACZYSZ mnie już nigdy więcej, tak jak i inni.

2. Jeden z naszych chłopaków zaginął w North Soho. Sprawdź, czy nie uda ci się go odszukać. Prawdopodobnie ukrywa się gdzieś w wozie.
ZIELONY 1: To Gary! Jest ranny i ma gliniarnię na karku. Przywieź go do naszej kryjówki w East Bow, my się nim zajmiemy.
ZIELONY 2: Dobra robota, kumplu! Połatamy go, tak by był świeżutki jak wiosenny deszczyk, i mamy jego przesyłkę z samochodu.

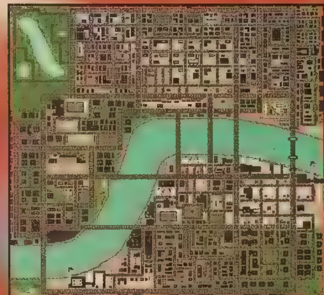
3. W Northern Brixton jest wóz, którego chcemy użyć do wysadzenia Jehads'ów. Znajdź go.
NIEBIESKI 1: Świetnie! Zaprowadź to maleństwo pod dom towarowy Jehads'ów w Southwest Camden Town. Zaparkuj je i obserwuj fajerwerki.



NIEBIESKI 2: Lepiej się trochę odsuń!

3-1

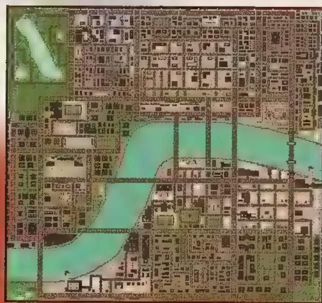
1. Aby dziabnąć jakąś robótkę, udaj się do telefonów w Nothwest Bow.
2. (TELEFON PO LEWEJ) Chcemy przejąć kontrolę nad rynkiem. Jest jednak problem - gang, któremu wydaje się, że on to robi. Musisz pozbyć się ich dużych chłopców. Jeden z nich włóczy się bez celu samochodem. Jedź i rozwal go.
3. (SAMOCHÓD SIĘ PORUSZA ZACZYNAJĄC OD TEGO PUNKTU) Czysty interes. Jest jeszcze inna grupa, bawiąca w North Camden Town. Rozjedź ich wszystkich.
4. (PIĘCIU LUDZI PORUSZA SIĘ ZACZYNAJĄC OD TEGO PUNKTU) Dobra robota. Teraz rozpraw się z pozostałymi. Mamy dla ciebie specjalną przesyłkę do dostarczenia. Weź samochód, który zostawiliśmy w Northeast Chelsea.
5. Dobrze, zaparkuj go w garażu na mecie gangu w South Camden Town. Bądź ostrożny - jest naładowany bardziej

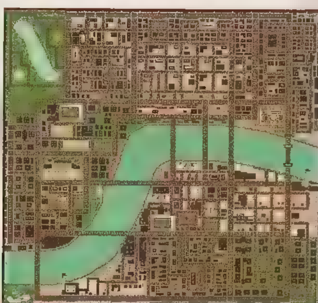


niż stręczyciel w Earl's Court.
6. Zabieraj się spod drzwi! Wylecą!
7. Weź vana zza ich bazy i przyprowadź go tutaj, człowieku.
8. Zawieź tego vana do garażu w East Mile End, sprycia-rzu. I nie pozwól, by coś mu się przytrafiło.

3-2

1. Jedź spotkać się z łącznikiem w West Angel.
Jack chce, byś odebrał zapłatę od kupców na rynku. Udaj się do nich i odbierz ich polisy na życie w Central Camden Town. Tylko bez pogrzebów, please.
2. Jest pierwszy. Bierz druki i nie zabijaj nikogo.
Nie płacę już więcej za ochronę! Arthur mówi, że nie muszę! Teraz spadaj, zanim wezwę gliniarzy. Nie jesteście tak twardzi bez tych swoich goryli.
3. Zignoruj to nic. Jedź. Jedź i zamień słówko z tym oślizłym kretynem Arthurem w Southeast Camden Town. Zobaczymy, czy zdaje sobie sprawę z tego, z kim robi interesy.
Z powrotem wraz ze swym smrodem, wy pasożyty! No, zobaczymy - połknęliście haczyk raz, ale na dobre - prawo jest już w drodze.
4. Co? Wezwał gliniarnię! Piekielna wolność! Nauczmy tego debila dobrych manier - w West Soho czeka na ciebie samochód wypchany ładunkami wybuchowymi. Podprowadź go z powrotem do nory Arthura. Masz zrównać ją do gruntu. Potem wszyscy inni będą płacić.
5. Wyłącz silnik i umieść dynamit pod jego frontowymi drzwiami. Następnie rwij w długą, dopóki nie poczujesz

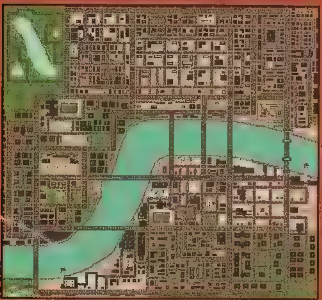




na plecach ciepłego wiaterku!
6 i 7 i 8. Dobrze, chwytaj druki i jedź. Zobaczymy, co sądzą pozostali. Wierzę, że już chcą płacić!
9. Tak jest. Wygląda na to, że nikt nie ma już oporów przed wykupowaniem bezpieczeństwa. Jedź do garażu w Southeast Mile End.

3-3

1. Jesteś światowym człowiekiem. Dobra, słuchaj: jakiś koleś zaopiekował się naszymi dmuchanymi lalkami. Zrobiliśmy je na specjalne okazje - wypełnione są TNT. Mieliśmy dać temu zboczeńcowi, gliniarzowi Colinowi, okazję, jaka zdarza się raz w życiu. Odzyskaj je! Znaleźliśmy je w Central Camberwell.
Za późno. Nieważne. Mieliśmy jeszcze kilka. Znajdź je dla nas. Są w Northwest Camberwell.
2. Bardzo zgrabnie. Przywieź je z powrotem.
Ty cholerny pętaku! Zaczynasz działać mnie i Jackowi na nerwy.
3. Znaleźliśmy pozostałe lalki. I żadnego... no wiesz - wiemy co lubisz.



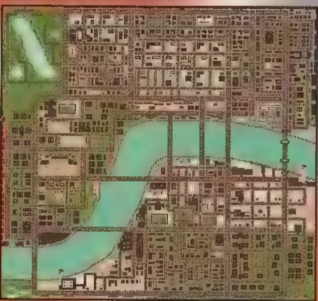
4. (VAN PORUSZA SIĘ, ZACZYNAJĄC OD TEGO PUNKTU) W, niech to szlag, końcu! Te cudowne panienki różnią się, dla pewności - wybór należy do Colina. Go to East Chelsea i podstaw tam vana.
5. Dobrze, wysiadaj z vana i zaczekaj, dopóki nie wsiądzie do niego Colin. Trzymaj się jednak z tyłu, nie wiemy, jak porywcze może być jego serce, jeśli wiesz, co mam na myśli.
Co za huk! Nieźle zrobione, mój synu. Jack będzie zachwycony, ■ sądzę, że i chłopcy Crisp również nie będą czuć się rozczarowani.

3-4

1. (ŚRODKOWY TELEFON) Jeden z naszych ważnych klientów zaczyna mieć kłopoty przez jakiegoś ważniaka. Musimy go uciszyć. Przedstawiciel naszego klienta czeka na ciebie z kasą za robotę w Southwest Soho.
2. W West Brixton czeka na ciebie autobus. Użyj go do zabrania sprawiającego kłopoty. Sądzi, że ma wejściówkę dla VIPów na mecz. Zaoferujemy mu niezapomniane wrażenia.
3. Weź go. Jest w Southwest Southwark.
4. Teraz spokojnie. Zaczekaj na niego.
5. Dobrze, teraz zabierz go na alejkę w South Hyde Park, gdzie kilku przedstawicieli naszego klienta chce obgadać parę rzeczy, i pozostaw sprawy swemu biegowi.
Wysiądź z autobusu, jednak upewnij się, że jest dobrze widoczny.
6. Gdzieś w okolicy leży słoiczek po dżemie. Weź go i przywieź pieniądze tutaj.
7. Szybko. Czas to pieniądz, mój chłopcze. Jedź do garażu w Southeast Mile End.

3-5

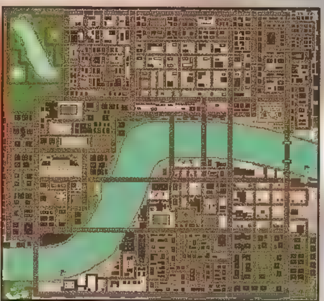
1. Weź motor z Central City!
Jest tam Beefeater (strażnik londyńskiej Tower), który wisi nam kilka patyków i parę innych rzeczy, wszystko stracił w karty. Teraz nam powie, w jaki sposób możemy dobrać się do klejnotów koronnych. To powinno wyrównać dług.
2. Nie ma mowy, za żadne skarby, nie mogę ci pomóc, nic nie możesz z tym zrobić!
Pacnij go!



Auu! Zejdź ze mnie, gorylu! Pomogę ci, przysięgam. Co mam zrobić?
3. Kiedy wsiądzie, zawieź go do garażu w East Mile End. Bez przestojów.
4. Romeo powiedział nam wszystko. Wszyscy mięknią przy spotkaniu z Razorami. Weź samochód stojący w West Mile End.
5. Podjedź pod Tower i zaparkuj w wyznaczonym miejscu.
Wysiądź, samochód wyleci w powietrze.
6. Nikt nie zwraca na ciebie uwagi! Wrzuć towar na tylne siedzenie i ulotnij się.
7. Cała miejska gliniarnia ma to miejsce na oku. Zabieraj się - jak najszybciej - z powrotem do garażu w East Mile End.

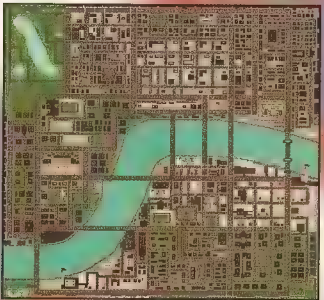
3-6

1. Dobrze, jest parę dużych dostaw zmierzających do North City Bank. Używane banknoty. Chcemy ich. Jedź i zbierz je.
Masz to. Teraz zabieraj się do cholery z vana. Wywali go w powietrze za parę chwil!
2. (ZWYKLE W POBLIŻU ZNAJDUJE SIĘ TAKSÓWKA) Dobra, wypożycz taksówkę i podprowadź ją pod dźwig portowy w North Battersea. Mamy zamiar przerzucić gotówkę do Jersey.
Pięknie. Teraz przechwyć drugą partię pieniędzy.
3. Zmykaj z vana! Za moment wyleci w powietrze!
4. (ZWYKLE W POBLIŻU ZNAJDUJE SIĘ TAKSÓWKA) Nieźle. Masz gotówkę, teraz rąbnij inną taksówkę i odwieź ją i siebie pod dźwig w North Battersea.
Znakomicie. Jack będzie miał sporo zabawy przepuszczając to, a pewnie nie zapomni i o tobie. Ma w stosunku do ciebie wielkie plany.



3-7

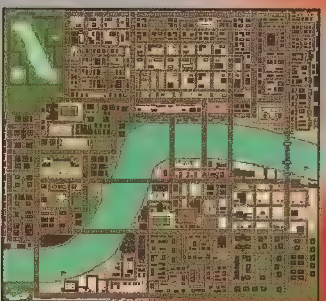
1. (PRAWY TELEFON) Jakiś urzędas uwziął się na jednego z ulubionych chłopców Alberta Crispa. Chcą oni, by Jack porwał kretyna z jego pałacu. Najpierw jednak musimy odwrócić uwagę prawa. Weź ciężarówkę z West Soho, co dalej powiemy ci w drodze.
2. Wróć do Big Bena w Southeast Westminster. Mamy zamiar zmienić czas, więc musimy zamienić słówko z jego strażnikiem, tak by powiedział nam jak.

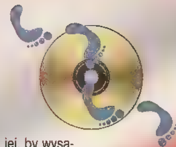


3. Jest cerber. Sprawdź, co ma do powiedzenia.
Jeszcze czego, szefuniu. Nie mogę tego zdradzić, to może kosztować mnie tę przeklętą robotę, może, nie? Zresztą, nie po to walczyłem na wojnie, by teraz zawracać sobie głowę żądaniami młodych huliganów!
Niech mnie kule! Zbij mu szkła. Będzie gadać, jeśli go trochę zachęcimy.
Odejdź, łajdaku! Dobrze już, dobrze! Podejdź do panelu sterowniczego - jest elektyczny, jest? Przełącz czas na nim.
4. Wspaniale. Zmusiłeś autobusy wycieczkowe do wyniesienia się wcześniej, niż miały. Teraz znajdź jeden z nich i użyj go do pochwycenia paru turystów. Masz ich porwać. To powinno wystarczająco odwrócić uwagę gliniarzy.
5. (AUTOBUS WYCIECZKOWY PORUSZA SIĘ, ZACZYNAJĄC OD TEGO PUNKTU) Wracaj pod Big Bena. Na swój autobus czeka tam cała grupa niemieckich turystów. Ha ha!
6. Dobra, zaczekaj na fryców i ich przewodnika, następnie zwieź ich do garażu w West City.
7. Nieźle, synku, Gary da im teraz lekcję biegania, to będzie taki mały rewanż za finał w '66.

3-8

1. Dobrze, ten arystokratyczny cienias opuszcza Pałac Buckingham. Jest szpiegiem. Ukradnij jego limuzynę, gdy będzie wyjeżdżać, i sprowadź ją tu. Gliniarze są zajęci jakimiś zaginionymi Niemcami.
2. Chcemy uderzyć go tam, gdzie go najbardziej zaboli. W jego portfel. Potrzymamy go dla okupu. Sprowadź go do naszej bazy w Northeast Bow.
3. Świetna robota, stary. Będziemy w kontakcie, gdybyśmy cię potrzebowali by zebrać okup. On pojawi się na

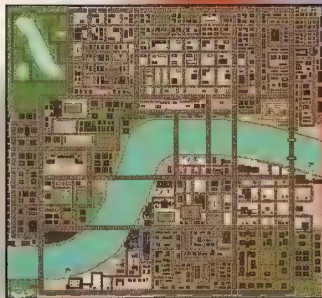




scenie niedługo po tym.
Dobrze. Pieniądze są gotowe do zebrania w Northeast Brixton. Jedź, mój synu.
Doskonale. Masz głowę do interesów.
4. Przywieź je tutaj, do East Bermondsey, i bez dowcipów. To jest praca, pamiętaj.
Doskonale. Masz głowę do interesów.
5. Jasny gwint! Paru cholernych gangsterów zwinęło przyjemniaczka i wiezie go do z powrotem do pałacu. Dają za niego sporą nagrodę. Wygląda na to, że chciał przywłaszczyć sobie Order of the British Empire. Za zasługi dla kraju, faktycznie...
6. Ślicznie! Teraz zabierz go z powrotem do pałacu w Central Westminster i... odbierz nagrodę.

3-9

1. Jack jest szalony. Jakiś palant nazwiskiem Endeavor Chambers zaliczył parę z jego kociaków. Zastanawiając się jak dobrać mu się do skóry odkrył, że jest on tajnym agentem, fotografem czy innym szpiegiem. Jedź do East Brixton zwinąć jego wóz.
Dzień dobry, panie Chambers. Zakończył pan bawienie dam? Mamy do pana niezwykle ważne zadanie. Hans Nemesis, ten oślizły austriacki megaloman, zwędził ICBM. Odzyskaj go. Za Brytanię!
2. (ICBM ZACZYNA TUTAJ I PORUSZA SIĘ WOKÓŁ TEGO PUNKTU) Aha! Raz jeszcze nabrał się pan na mój przebiegły plan, panie Chambers. Ma pan zaledwie 75 sekund by znaleźć się w moim garażu w Northwest Brixton. Powodzenia! Bomba jest ustawiona na eksplozję! Hahahahahaha!
3. Chambers! Twoją jedyną nadzieją jest zabicie strażnika i wywalczenie sobie drogi ucieczki! Powodzenia. Brytania polega na tobie! (TIP - ZABIJ DWÓCH BLOKUJĄCYCH PRZY DRZWIACH I WYSADŹ W POWIETRZE DWIE



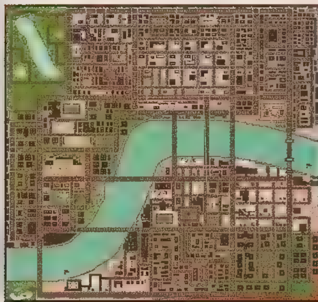
LIMUZYNY, OD KTÓRYCH POWINNY ZOSTAĆ UWOLNIONE).
4. Wracaj do swego wozu! Jest w Northwest Brixton. Musimy powstrzymać Hansa Nemesisa raz na zawsze, albo świat nigdy nie będzie wolny od zła, jakie stanowi! Ukrył kody ICBM w dwóch samochodach. Znajdź je! I, Endeavor, bądź ostrożny!
5. (SAMOCHÓD Z KODEM ZACZYNA TUTAJ I PORUSZA SIĘ WOKÓŁ TEGO PUNKTU) To jeden zestaw kodów. Znajdź pozostały kod, Chambers. Dla Królowej!
6. (SAMOCHÓD Z KODEM ZACZYNA TUTAJ I PORUSZA SIĘ WOKÓŁ TEGO PUNKTU) Dobra robota, Endeavor! Teraz skieruj się do West Brixton i zdeaktywuj ICBM. Masz tylko 30 sekund na ocalenie świata!
7. Doskonale, Chambers. Jesteś bohaterem mężczyzn i obiektem pożądania kobiet.

Zadania specjalne:

1. Crispowie chcą, byś zdobył samochód policyjny niezbędny do robótki, jaką planują. Jeden stoi w Southwest Westminster.
NIEBIESKI 1: Bliźniaki chcą mieć to autko na robótkę. Przyprowadź je do garażu w Northeast City.
NIEBIESKI 2: Dobra robota! Doceniamy klasę, z jaką to zrobiłeś.

2. Potrzebujemy małej dywersji dla odwrócenia uwagi od poważnej roboty. Weź cysternę z Central Bow.
CZERWONY 1: Weź ciężarówkę i zaparkuj ją na skrzyżowaniu w Southwest City.
CZERWONY 2: Zabieraj się stamtąd, człowieku! Wybuchnie!

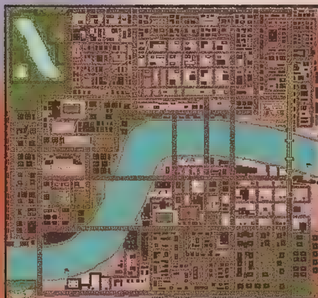
3. Crispom ukradziono ich wykładzinę ze skóry nosorożca. Złodziej był widziany ostatnio w Southwest Bermondsey.
ZIELONY 1: Przywieź dywan z nosorożca Bliźniakom w Southwest City.



ZIELONY 2: Dzięki, chłopie! Sprawiłeś się!

4-1

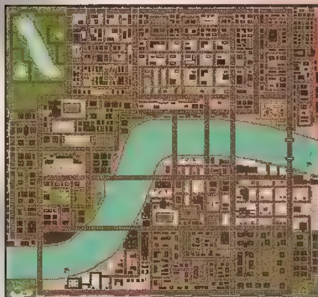
1. Kiedy będziesz gotowy podjąć się kolejnej robótki, skieruj się do telefonów w West Angel.
2. (GÓRNY TELEFON PO LEWEJ) Bliźniaki Crisp przygotowują jakąś dużą robótkę. Potrzebują do niej paru Myni. Rąbnij jednego z North Chelsea.
3. Jeden mniej. Przyprowadź go do garażu w Northeast Bow.
4. Następny stoi w East Bermondsey. Jedź.
5. Dobrze, przywieź go również.
6. Teraz przewieź swój tyłek do Northeast Bermondsey. Podkręciliśmy Myni i potrzebujemy cię, byś przeprowadził mały test.



7. Świetnie, zajeździj go. Pruj wokoło tak szybko, jak możesz, tylko bez psikusów, proszę.
8. Zaliczone. Samochód jest w porządku. Teraz będziesz potrzebny do sprawdzenia płyt pancerza założonych na tego drugiego. Pojedź po niego, wsiądź i ustaw zapalnik.
9. Zrywaj się! Kiedy znajdziesz się w bezpiecznej odległości, zdetonuj bombę.
Niech cię! Miałeś tylko wysadzić jego cholerne drzwi! Jesteś w porządku? Nie martw się, jesteś magik.

4-2

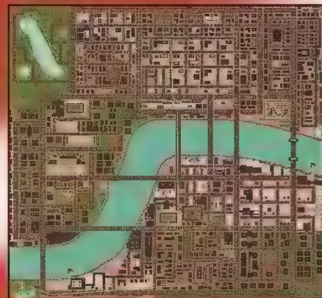
1. Odbierz telefon w Southwest City, synek. Albert ma robótkę dla ciebie.
2. 'Allo, Płatku, wiesz z kim mówisz? Masz zrobić coś dla mnie. Przejedź się na Trafalgar Square w Central Soho i rozwal kamery ochrony przez przewrócenie podstaw.
3. Jedna kamera sprowadzona do parteru. Śpiesz się aniołku.



4. Kolejna w dół! Dawaj dalej!
5. Wszystko. Weź wyrzutnię rakiet i użyj jej, by wysadzić Złoty Zbiornik.
6. Jest i cel. Rozwal, zniszcz!
7. Po prostu bajkowo. Teraz zbierz dobra z centrum placu... lub piazza, jak mawiają na kontynencie. Może wybierzemy się tam któregoś dnia.
8. Zebrałeś. Teraz pakuj się do Myni i zjeżdżaj stamtąd.
9. Pięknie, mój chłopcze, pięknie. Teraz pamiętaj to, co ćwiczyłeś. Unikaj miotającego się prawa!
Wyglądasz świetnie.
W porządku! Przywieź maleństwo tutaj do Southwest Bow, do garażu, i zrzuć mi całe to dobro. Potrzebuję trochę tego świństwa.

4-3

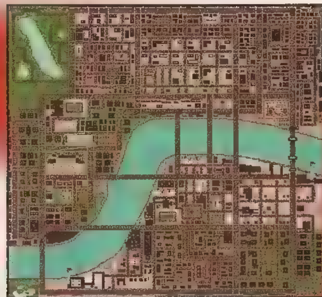
1. (DOLNY TELEFON PO LEWEJ) Albert postawił w wielkiej grze. Jest jednak problem, nieudolność bramkarza Roversów. Albert, zdaje się, stracił fortunę i ubranie. Chce,



byś pojechał tam i rozwalił wszystkich piłkarzy na stadionie w Southwest Southwark.
2. Cze, pięknisiu. Jestem tu. Teraz załatw tych bezmyślnych osłów. Masz około 30 sekund na zabicie tak wielu ludzi jak to możliwe.
3 i 4 i 5 (GRACZE ZACZYNAJĄ W TYCH PUNKTACH I PORUSZAJĄ SIĘ) Nie pozwól uciec głównym graczom, zwłaszcza temu żałosnemu bramkarzowi. Zabij ich wszystkich. Chcę ich śmierci.
6. Niech to szlag! Paru huliganów tłucze kilku naszych w West Battersea. Dokąd zmierza ten świat? Jedź ich ocalić.
Doskonale. Będę to pamiętać.

4-4

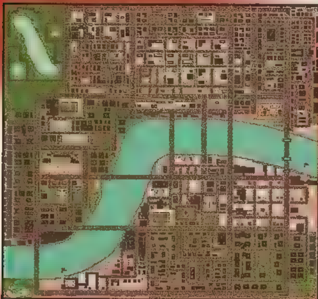
Albert odkrył, że ten głąb Harold Cartwright zwinął trochę ich dobra. Jest osobistym dostawcą Alberta. Jeden z goryli Harolda, Cyprus Phil, jest w Northeast City. Z pewnością wie, gdzie można znaleźć tego kretyna.
1. Nie widziałem Harolda kupę czasu. Słyszałem, że zszedł do podziemia, kiedy dowiedział się, że Arch i Albert węszą za nim.
Dawaj telefon! Tu Albert. Rozwal mu łeb. I tak myśli tyłkiem.
2. Teraz jedź i spotkaj się z siostrą Harolda - Beryl. Ta stara rura łazi ulicami Central Soho.
Harold? Nie widziałam go. Zrywaj się, mam coś do zrobienia. A ty sprawiasz, że robi się tłoczno.
Ta głupia stara krowa kłamie! Zabij ją. Zrobisz przysługę wszystkim ludziom.
3. (SAMOCHÓD PORUSZA SIĘ, ZACZYNAJĄC OD TEGO PUNKTU) Archie słyszał, że Harold próbuje wybyć z Londynu, kryjąc się w samochodzie kumpla. Rozwal ten samochód i zabij tego sukinsyna!
4. To wyrównuje rachunek. A teraz, gdzie są moje nie-



szczęsne biele? Mogą być w kufrze jego auta, za jego mieszkaniem. Pojedź tam i weź samochód.
5. Przywieź je tutaj. Jesteśmy w East Mile End, jak zwykle. Śpiesz się.
Nie ma narkotyku? Sprawdziliśmy jego mieszkanie. No, nie wiem, może Harold wcale ich nie zwinął. Nieważne, i tak był bezużytecznym głupkiem.

4-5

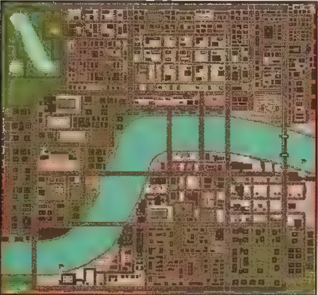
1. (GÓRNY PRAWY TELEFON) MP powiązany z Archiem ma trochę problemów ze swymi wierzycielami. Nie lubimy ludzi robiących problemy naszym ludziom, więc będziesz musiał narobić im wokół piór. Jedź po call girl w West City. Czeka w limuzynie.
2. Ooo, jest naprawdę niezłą sztuką, nie? Zbyt dobrą, by ją marnować. Weź ją do Southeast Mile End. Mój kumpel

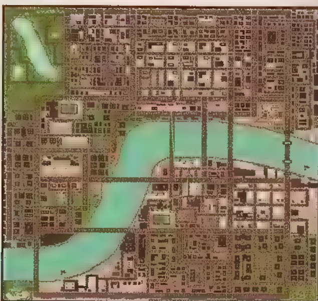


zabawi się z nią.
3. Dokładnie na północ stąd, w Northeast Mile End, czeka dziwka. Weź ją, ona to zrobi.
4. Oho, obeszła blok już parę razy! Weź ją do garażu w Central Camden Town. Jeden z wierzycieli znajduje się w pobliskim hotelu. Ona się nim zaopiekuje. Jest żonaty. A w pokoju jest kamera.
5. Znakomicie. Kolejny wierzyciel dał w długą. Kieruje się na stację. Znajdź go i zabij!
6. Wygląda na to, że wyrównaliśmy rachunki. Ostatni z wierzycieli zgodził się na procent tego, co posiadał. W South City czeka na ciebie walizka gotówki.
7. Dobrze, on czeka na pieniądze w hotelu w Central Angel. Zawieź je mu.
8. Pięknie. Archie prawie się uśmiechnął. Wydajesz się bawić go w sposób, jaki lubi.

4-6

1. Shit. Ten stary alfons, Rubaszny Tony, dostał szału, kiedy dowiedział się, że używaliśmy jednej z jego dziewczyn jako przynęty. Porwał naszego kociaka. Masz ją odzyskać! Jest w West City.
2. Przywieź ją do mnie, tu, do East Mile End. Jest oszałamiająca, mam nadzieję, że nawet jej nie tknęli. Jeśli tak, zabijemy tego Tony'ego!
3. ...Przy okazji obili ją porządnie! Archie i Albert Crisp nie znoszą przemocy wobec kobiet. Jedź i zabij jego dziwki. Pierwsza jest w North City.
4. Kolejny szuka okazji w Southeast City, na południe od ciebie. Wywal ją z tego biznesu!
5. Kolejna stara rura jest w Northwest City. Ona obsługuje banki, ja zbieram. Jedź tam i wykończ ją.
6. (ZACZYNA W TYM PUNKCIE I PORUSZA SIĘ) Najwyraźniej Rubaszny Tony chce twojej głowy. Uważaj na plecy, mój chłopcze, jak ja. Jeśli go zobaczysz, rozwal tego nieudacznika.
7. To powinno mu powiedzieć, by nigdy więcej nie pró-





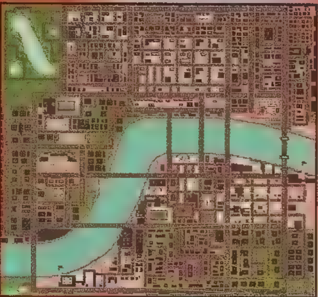
bował podnieść ręki na naszego kociaka. Teraz rąbnij jego wóz z Central Angel. Jest znany jako dostawca najlepszego błękitu, a myśmy się z niego zrzucili.
8. Podprowadź go pod magazyn w North Bermondsey. Nasi ludzie rozbiorą go i odzyskają co trzeba.

4-7

1. (DOLNY TELEFON PO PRAWEJ) Jedź zamienić słówko z tym gadułą, Terry Dorkinsem. Powie ci, co robić. Szwenda się po North Southwark.
2. Długośmy się nie widzieli, przyjacielu. Crispowie stracili cierpliwość do tych klaunów Lenny'ego Smitha. Za bardzo wyrośli. Weź czołg i rozwal ich obóz w Southwark Way.
3. Śpiesz się. Jedź do tego cholernego obozu. Lenny jest głupkiem, który musi dowiedzieć się, kto gdzie stoi.
4. Zniszcz wszystko. Zabij wszystkich.
5. To powinno sprowadzić Lenny'ego, bałwana, do poziomu. Jesteśmy skonani.

4-8

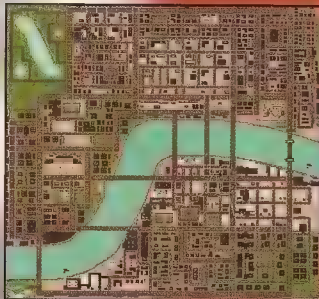
1. Terry Dorkins wie coś o paru chłopcach Lenny'ego. Chcemy widzieć ich martwych. Wyeliminowawszy ich będziemy mogli rozkoszować się usunięciem Lenny'ego. Jedź spotkać się z Terrym w West Bermondsey.



2. (VAN ZACZYNA PORUSZAĆ SIĘ W TYM PUNKCIE) Spokojnie, tygrysie! Czuję w tobie krew Alberta. Taaa, jeden z klaunów Lenny'ego chce coś wtrząchnąć. Masz zatruć jego żarcie. Złap tego dostawczego vana zmierzającego do knajpki.
3. Dobrze, za magazynem Archiego w West Brixton jest trucizna. Weź ją.
4. Tyle trucizny mogło by powalić przeklętego słonia. Podrzuć go pod restaurację w North Brixton.
5. Wróć pogadać z Terrym w West Bermondsey. Powie ci, gdzie buja się kolejny chłopak od Lenny'ego - Gerald.
6. Tak, stary, wielki Gerald siedzi w domu w South Camberwell. Buchnij jego furgon, zaoferujemy mu rozrywkę życia.
7. Weź motor do bombiarza w East Brixton.
8. Teraz zawieź go do Geralda, zanim się zorientuje. Pamiętaj, zaparkuj tak samo!
9. Wysiądź z samochodu i zaczekaj w pobliżu, zobaczysz, co się stanie.
Buum! To da Lenny'emu do myślenia, a my możemy w spokoju odzyskać kontrolę nad Southwark.

4-9

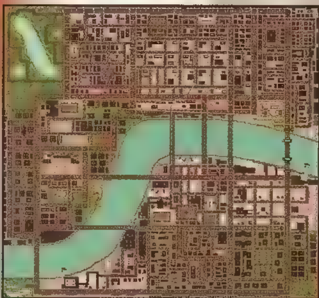
1. Dobra, tym razem zajmiemy się samym Lennym. Bruździł zbyt długo. Jedź i spotkaj się z Terrym w Southwest Bermondsey, by dowiedzieć się więcej.
2. Brat pajaca Lenny'ego - Reg - zażywa przechadzki w Northeast Southwark. To gaduła. Daj mu bicie, a bez skrupułów powie nam, gdzie jest Lenny.
Aaaa! Lenny? Lenny zawsze siedzi w swej siedzibie na dachu w Central Southwark, na południe stąd. Nie róbcie mu krzywdy. Ma obowiązki wobec rodziny.
Ja mu dam obowiązki rodzinne. Obowiązki wobec rodziny Crispów. Załatw go. Zabij go natychmiast!
3. Znajdź wyjście przeciwpożarowe i pakuj się na górę do Lenny'ego.
Lenny jest na górze, nieuzbrojony. Nie zabijaj go tak po prostu. Posłuchajmy go, tak fajowo kwiczy. Zrób jednak, co masz zrobić!
Słuchaj, stary, Albert stał się niebezpieczny. Wiesz, że



strugał na tobie kołki przez ostatnie parę miesięcy. Myśli, że zamierzasz go zrzucić z tronu. Chce twojej śmierci. Musisz przejąć kontrolę nad miastem i rządzić nim po swojemu.
Współpracuj ze mną, możemy wykopać Bliźniaków, przecież obaj chcemy ich śmierci.
Nie wkręcam cię. Musisz wyeliminować Bliźniaków. Albert chce twojej głowy, a to oznacza, że Archie mu ją poda.
Pracuj ze mną. Ja mam kontakty i know-how, ty jesteś najlepszy w tym mieście. Albo to, albo obaj zginiemy.
Nadaje bez sensu, poślij mu jedną miedzy oczy.

Misje specjalne:

1. W Southeast Bow na Bliźniaków czeka przesyłka z kapitalnym indyjskim żarciem.
ZIELONY 1: Zabierz tę przesyłkę wprost do Bliźniaków. Nie daj się złapać. Crispowie nie zjedzą, jednak ty nie będziesz mógł chodzić.
ZIELONY 2: Och, moja herbata, świetnie! O nie. Kto zamówił tę cholerną Bhajis? Przecież nawet łupiny cebuli są lepsze.



2. Chcemy byś ukradł vana z Southwest Southwark. Jest wypełniony rzadkim towarem.
NIEBIESKI 1: Ten towar nas ustawia. Bezcenny Dennis Brown. Zabierz to do sklepu naszego kumpla w North City.
NIEBIESKI 2: Znakomita robota, stary! Naprawdę świetna robota. Pozamiatane.

3. W Southeast Hyde Park stoi autobus należący do samozachowawczego towarzystwa. Rąbnij go. Jest wypełniony złotem!
CZERWONY 1: Zabierz ten opuszczony autobus do naszego garażu w Southeast City. Szybko i bez wstrząsów.
CZERWONY 2: Znakomicie zachowane, synu, naprawdę znakomicie.

Gem.ini

producent: GT Interactive
platforma: PC

Discworld Noir

Ostatnia komputerowa adaptacja świata Dysku na trzech słoniach i jednym żółwiu odbiega "nieco" od dwóch poprzednich. Po pierwsze nie kierujemy poczynaniami Rincewinda a Lewtona, po drugie Lewton nie jest magiem, a detektywem (a fakt, że i Rincewind magiem był raczej słabym nie wiele tu zmienia), a po trzecie - cóż, trzeciego powodu nie będzie, gdyż mimo różnic jest to ciągle ten sam zwariowany humor, obecnie w dodatku ubarwiony na czarno.

Zacznijmy od kilku wskazówek natury ogólnej. Pamiętaj, że Lewton jest detektywem, który prowadzi śledztwo. Na każdej nowej lokacji obejrzyj wszystko, co się da (prawy przycisk myszy). Korzystając z notesu Lewtona, wypytuj dokładnie wszystkich o wszystko - jeśli się zatniesz jak początkujący cyrulik, przyczyną jest najpewniej fakt, że zapomniałeś kogoś o coś zagadnąć. Wypytuj też wszystkich o znalezione w trakcie śledztwa przedmioty - chyba że to coś tak oczywistego, jak na przykład łom. Powodzenie w twoim śledztwie gra kwituje pojawieniem się nowej lokacji, zdobyciem nowego przedmiotu (w lewym górnym rogu ekranu pojawia się jego wizerunek) lub nowym zapiskiem w notesie Lewtona (wtedy widać notes i pióro).

Wszystko to jest niekiedy żmudne, ale praca detektywa to nie samo wąchanie kwiatków.

W późniejszych etapach gry dostaniesz się do biblioteki Von Uberwaldów - tam też, korzystając z Indeksu, sprawdzaj wszystkie informacje dotyczące zapisków o przedmiotach i notesu Lewtona. Z każdym napotkanym osobnikiem i osobnicą przeprowadź rozmowę i gadaj aż do wyczerpania wszystkich tematów. Jeszcze jedno - po trzykrotnym przejściu gry stwierdziłem, że nie da się w niej chyba zapętlić - jeśli grając sam utkniesz, oznacza to, że czegoś nie zrobiłeś, kogoś o coś nie spytałeś lub nie obejrzałeś jakiegoś przedmiotu.

I ostatnia uwaga. Gra swą strukturą przypomina sieć kolejową sporego dworca. Wjazd i wyjazd są pojedyncze, ale pomiędzy nimi jest dość skomplikowana plątanina połączeń.Przedstawiamy ci jedno z rozwiązań gry - jeśli w pewnym momencie zechcesz pójść własną drogą, to nie ręczymy za trafność dalszych podpowiedzi - choć węzłowe punkty gry są takie same.

Początek.

Po otrzymaniu zadania od Carlotty udaj się na wizję lokalną, to znaczy do portu. W porcie pogadaj ze stojącym na szczycie trapu bosmanem Scopelettem i wypytaj go o wszystko. Pomęczywszy go trochę, dowiesz się odeń, że kapitan Jenkins czas wolny spędza w Cafe Ankh. Idź do Cafe Ankh. Wlazłszy do środka, pogadaj z grającym na pianinie Sammaelem, a potem przejdź w głąb, gdzie spotkasz kapitana Milki. Wypytaj go, o co się da. Potem opuść morskiego wilka i pogadaj z nową postacią, która pojawi się w Cafe Ankh - jest nią dawny kompan Lewtona, Nobby, pracownik policji. Dowiesz się od niego kilku nowych szczegółów - między innymi o tym, że od momentu przybycia do portu statku o nazwie Milka popełniono kilka tajemniczych morderstw. Wyszedłszy z Cafe Ankh przejdź w bok, trafisz na tyły knajpki, gdzie pracowity golem ładuje beczki z winem. Poczekaj, aż zejdzie do piwnicy i gwizdnij mu z wozu łom (crowbar). Wróć na nabrzeże (wharf) i przejdź w lewo, gdzie przedtem tkwił marynarz pilnujący skrzyń. Teraz gdzieś go wcięło, otwórz więc jedną ze skrzyń (tę największą) łomem. Lewton skryje się w skrzyni i trafi do ładowni statku. Weź pływającą po wodzie nalepkę (label) i przejdź w głąb, gdzie po lewej znajdziesz legowisko (lair) jakiegoś zwierzaka. Obejrzyj je i wracaj na poprzedni ekran, a potem wyjdź na śródokręcie i wejdź do kabiny. (znów po lewej). Znajdziesz tu koję tajemniczego pasażera (to ten Mundy, którego masz odszukać), na której leży jakiś kawałek kartki.

Wyjdź na pokład. Scopelett nie lubi gości, więc musisz skakać do wody. Z powodu deszczu rzeka Ankh jest dziś nieco rozwodniona i skacząc do niej nie nabiłeś sobie guza - co mogłoby ci się przytrafić podczas upałów. Po dwukrotnej (tylko!) kąpieli w biurze, przejdź się do siedziby Pseudopolis Yardu. Jeśli Nobby'ego w niej nie ma, idź do C.A. - okaże się, że pojawiła się tu twoja dawna znajoma, Ilsa. Wypytaj ją o co się da i pokaż nalepkę (label). Ilsa potrafi odczytać znaki. Okaże się, że oznaczają numer nabrzeża (Pier 13). Masz nową lokację. Gdy wyjdziesz z C.A., Nobby już powinien być za biurkiem w Yardzie. Wypytaj go o co się da - też rżnie głupa, ale gdy będziesz opuszczał siedzibę Yardu, zaczepi cię ogromny troll Malachite, który obarczy cię zadaniem odszukania jego zaginionej przyjaciółki Thermy. (Cała ta scenka przypomina mi powieść Chandlera "Żegnaj laleczko"). Dowiesz się, że Therma śpiewała w lokalu o nazwie Octarine Parrot. Zostaw na razie O.P. (choć, jeśli chcesz, możesz tam iść, nie musisz nas ślepo naśladować) i przejdź na nabrzeże 13. Z nadzorcą nie ma co gadać, tępy jest jak nóż w domu bez klamek. Przejdź w lewo, za budynek, i przyjrzyj się wysoko i po lewej umieszczonemu świetlikowi (skylight). Dałoby się tam wejść omijając służbistę, ale Lewton nie jest najlepszym wspinaczem na Dysku - potrzebne mu będą narzędzia. No dobra. Teraz do O.P.

Octarine Parrot (O.P.)

Pogadaj z barmanem (Mankin). Na razie nie jest zbyt rozmowny, ale to się zmieni. Potem podejdź do zwalistej niczym zawodnik sumo śpiewaczki Sapphire i wypytaj ją o wszystko - okaże się, że znała Thermę (która niestety już nie żyje) i poda ci jej sceniczne nazwisko, pod którym ją (podobno) pochowano - madame Lodestone. Wie też, gdzie możesz znaleźć trolla Malachite'a - w kamieniarskiej pracowni niejakiego Rhodana. Pożegnaj się ze śpiewaczką i wychodząc obejrzyj ogłoszenia na tablicy przy wyjściu. Udaj się do pracowni Rhodana. Ogłoszenia te oglądaj za każdym razem, gdy znajdziesz się w O.P. Oprócz tego, że ich treść jest bardzo zabawna, informacje w nich zawarte pomogą ci zrozumieć niektóre sprawy - a raz nawet dzięki nim pchniesz sprawę do przodu.

Niewiele się dowiesz od rzeźbiarza. Rodan to wyjątkowy wolnomyśliciel, ale przeszedłszy w głąb, gdzie pracuje Malachite, zauważysz kotwiczkę (grappling hook), która bardzo by ci się przydała. Nie wiadomo tylko, jak pozbyć się trolla. No trudno, nie wiesz co robić, wróć więc do swojego biura. I siurpryza - siedzi tam jakiś krasnolud, który cię ostrzega, byś od sprawy Mundy'ego trzymał się z daleka. Po wyrzuceniu kurdupla za drzwi zauważasz jakąś notatkę na progu. Weź notatkę - to wiadomość od Carlotty, zaprasza cię do siebie, chce się bowiem dowiedzieć, jak idzie sprawa. Podaje adres. No, dobra.

Dworek Von Uberwaldów.

Wypytaj o wszystko ciecia przy drzwiach, potem pokaż mu kartkę od Carlotty, a gdy pójdzie cię zaanonsować, wejdź głębiej i obejrzyj księgę na stole oraz mozaikę nad drzwiami. Potem wróć do drzwi i spójrz na portret nad wyjściem. Pojawi się Carlotta i będziesz mógł z nią pogadać, choć nie powie ci niczego istotnego. Gdy będziesz wychodził, cieć przy drzwiach poprosi cię, byś zechciał się zobaczyć ze starym hrabią Von U. Czemu nie? Pogadaj ze starym arystokratą, potem się z nim pożegnaj i wróć do ciecia (Butler). Wypytaj



go o hrabiego, dowiesz się, że staremu się pogorszyło od czasu, gdy zaginął jego zaufany sługa (missing companion). Pożegnaj siedzibę arystokratów i idź do P.Y., gdzie wypytasz Nobby'ego o co się da, a osobliwie o Madame Lodestone. Dowiesz się, że zginęła w wypadku i pochowano ją w Mauzoleum Selachii.

Mauzoleum.

Zejdź do grobów (tombs). Lewton nie zna się na heraldyce i nie bardzo wie, gdzie szukać grobu osoby związanej z rodziną Selachii - mającej silne powiązania z Gildią Zabójców. Trzeba poszukać pomocy. Zameldują się u ciecia Von U. i, pokazawszy bilecik Carlotty, zobacz się z hrabianką (przyszywaną bo przyszywaną, ale zawsze).

Spytaj ją o madame Lodestone - Carlotta ci pomoże odnaleźć grób Thermy. Ciężko ci będzie odsunąć płytę, trzeba znacznie większej krzepy. Kto jest krzepki jak skała?

Oczywiście troll. Idź do pracowni Rhodana. Powiedziawszy Malachite'owi o śmierci Thermy, zaprowadź go do Mauzoleum. Troll odwali pokrywę. Niespodzianka. Rumowisko wewnątrz to nie są resztki Thermy. Coraz ciekawiej. Hic et hoc Lewton wykorzysta okazję i poprosi trolla o kotwiczkę ze sznurem. Z kotwiczką przejdź się na nabrzeże 13 (P.13.), przejdź w głąb i zarzuć kotwiczkę na świetlik, a potem wykorzystaj łom.

Piers 13 (magazyny).

Niewiele masz tu do roboty - znajdź leżące w głębi zapałki (matchbox) i połącz je ze skrawkiem papieru znalezionym w kabinie Mundy'ego ma Milce. Ha! Toć to adres O.P. Idź tam zaraz i przyciśnij Mankina, pokazując mu pudełko. Przyzna wreszcie, że zna Mundy'ego i powie, że możesz go znaleźć na dole. Zejdź w prawo i w dół. Zobaczysz Mundy'ego i niewiele więcej, bo ktoś cię sprawnie stłumi. Zaraz potem wpadną wezwane przez barmana gliny i oczywiście okaże się, że jesteś pierwszym na liście podejrzanych - szef policji, Vimes, uważa, żeś związał Mundy'ego twoją liną, powiesił go, a potem dla niepoznaki sam się ogłuszyłeś. Niech go licho. Tyle dobrego, że Nobby powie ci co nieco o podejrzanej serii morderstw upozorowanych na rytualne zabójstwa, których sprawcami mają być fanatycy religijni z Kontynentu Przeciwwagi (counterweight killings).



Akt 2

Obejrzyj przypaloną linę (frayed rope), zwisającą z sufitu. Potem otwórz notatnik, naprowadź pióro na zapis o linie i, kliknąwszy, zmień go w znak zapytania. Tę informację skojarz (naprowadź znak zapytania) z butami Mundy'ego, a potem obejrzyj buty. (Taką procedurę będziemy później nazywali skojarzeniem). Powinieneś się domyślić, że Mundy został powieszony do góry nogami. I że w butach Mundy'ego ktoś czegoś szukał. Obejrzyj krwawy napis na ścianie i skojarz informację o powieszonym do góry nogami Mundym z tym napisem. Okaże się, że napis należy odczytać inaczej - jest to po prostu jakiś numer. Potem przejdź do baru i zaskocz Mankina informacją o tym, że Mundy'ego powieszono do góry nogami i spytaj, co znalazł w butach Mundy'ego. Znaleziona przez wścibskiego barmana moneta jest twoja. Na razie nie wiadomo, co z nią zrobić, ale wszystko w swoim czasie, jak powiadała Jokasta spoglądając na rosnącego szybko Edypka.

Trzeba ci teraz zajrzeć do pracodawcy - Carlotty - i powiadomić ją o wyniku śledztwa. Potem poproś ciecia o możliwość zobaczenia się z hrabią i spytaj hrabiego o jego zaginionego sługę. Był nim krasnolud, Regin (kłania się Zygfryd Smokobójca - Regin to ten, co wykuł Zygfrydowi miecz - i germański cykl o Nibelungach). Otrzymany od hrabiego "ikonograf" karta powinieneś pokazywać wszystkim - ale ułatwimy ci sprawę i skrócimy poszukiwania. W przystani pokaż ją bosmanowi Scopelettowi - dowiesz się, że taki właśnie kurdupel spowodował chyba wypadek, prowadząc karetę z nadmierną szybkością. Z tą wiadomością pójdź do P.Y. i od Nobby'ego dowiesz się, że owszem, był wypadek i dostaniesz adres miejsca wypadku (Maudlin Bridge).



Maudlin Bridge.

Obejrzyj uważnie ślady kół, wyłamaną barierkę i rzekę Ankh (to jedyna na świecie rzeka, którą można kroić) - wszystko wskazuje na to, że był tu jakiś wypadek, diabli wiedzą jednak, jak tego dociec. Masz kotwiczkę, którą można by zbadać dno, ale bez liny (na twojej linie zadyndał Mundy). Gdzie można znaleźć liny? Tak jest! Idź na przystań. Milka odpłynęła, ale leżą tu liny - przywiąż do nich kotwiczkę i wróć na most, a potem spróbuj zbadać kotwiczką dno. Coś tam jest, ale nie sposób to wyciągnąć. Kto jest krzepki niczym... i tak dalej. Jasne. Idź do pracowni Rhodana i poproś Malachite'a o pomoc. Daj mu kotwiczkę. Taa... wyciągnął powóz bez trudności, ale zabrał ci szkatułkę, którą znalazłeś. Z trollem ciężko się spierać. Przyjrzyj się trupowi Regina. Coś tu się nie zgadza. Na ikonografie otrzymanym od jego pryncypała widać wyraźnie, że krasnolud jest łysy - a tu ma bujną czupryne. Porównaj fotografię z czupryną. No tak, peruka i klucz.

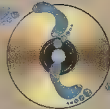
Przejdź do Uberwaldów i, poprosiwszy o widzenie z hrabią, powiedz mu o śmierci zaufanego sługi. Niewiele ci to pomoże, tyle, że hrabia weźmie na siebie koszta dalszego śledztwa. Carlotty nadal nie ma w domu, zajrzyj więc do swego biura. Masz ci los. Kurduplowaty krasnolud zabiera cię do jakiegoś grubasa na rozmowę - jegomość jest trollem, miłośnikiem skarbów, nazywa się Jasper Horst i zleci ci poszukiwanie Złotego Miecza (Gold Falchion). (Ten cały wątek mocno przypomina poszukiwania Sokoła Maltańskiego - po angielsku zresztą jest jeszcze zabawniej, bo sokół to Falcon). No dobra.

Przejdź się do O.P. i pogadaj z Mankinem - spytaj go o Sapphire, a potem przejdź do jej garderoby - w głębi, na lewo od sceny. Lewton natychmiast zauważy, że trollica ma sporo forsy i spyta, skąd ją wzięła. Sapphire zacznie coś mętnie nawijać o wygranej w kasynie. Nowa lokacja. Trzeba to sprawdzić. Idź do kasyna o wesołej nazwie Saturnalia.

Kasyno (S.)

W kasynie Lewton spotka Ilsę z jej towarzyszem, którzy się tu umówili z niejakim Remorą. Onże Remora jest znanym i ogólnie szanowanym członkiem Gildii Zabójców i pewnie nie umówił się tu z Ilsą dla zabawy. Lewton przeszkodzi zabójcy (który byłby go z chęcią zabił, ale jako członkowi Gildii wolno mu dokonywać zabójstw tylko na zamówienie, a na Lewtona - jak dotąd - kontraktu nie było), co wywoła odruch zazdrości u obecnej przy tym wszystkim Carlotty. Kiedy Lewton ją zagadnie, umówią się u niej na rozmowę wymagającą dyskrecji. U Carlotty powiedz jej o wszystkim, czego się dowiedziałeś i spytaj o ładunek Milki - dostaniesz od niej list przewozowy. Gadaj z nią tak długo, aż się napali i pocałuje Lewtona ogniście - i wypytaj o Mundy'ego. Przy okazji dowiedziałeś się, że kiedy zabijano Mundy'ego, Carlotta była w Świątyni Pomniejszych Bogów. (nowa lokacja). Potem wyjdź i udaj się na Nabrzeże 13, gdzie wylegitymujesz się strażnikowi listem przewozowym, otrzymanym od Carlotty. Dowiesz się, dokąd trafiły beczułki wina z Milki - kilka z nich pojechało do Gildii Poszukiwaczy Starożytności (nowa lokacja).





Gildia Archeologów (G.P.S.)

W Gildii dowiesz się jedynie (pogadawszy z odźwiernym), że wejść możesz tylko za rekomendacją któregoś ze stałych członków. Jeśli chcesz i jesteś ciekaw, przejdź do Świątyni Pomniejszych Bogów (Ś.P.B.), gdzie możesz pogadać z obydwoma kapłanami, ale na razie, choć wypytasz ich o wszystko, nie uzyskasz znaczących postępów. Dowiesz się jedynie, że Carlottę istotnie widuje się w świątyni. Przejdź do Kasyna.

Saturnalia.

W kasynie pogadaj z krupierem (Whirl). Początkowo uda durnia, ale kiedy dasz mu
w łapę (to jedyny przypadek w grze, kiedy Lewton korzysta z sakiewki), nagle odzyska pamięć. Potwierdzi, że Sapphire łgała ■ wygranej, a jak mu pokażesz znaleziony przy Reginie klucz, powie, że to klucz od osobistego sejfu w głębi kasyna. Drugi ze sterczących przy stoliku, niejaki Warb czarodziej, powie ci, że Regin miał niesamowite szczęście do gry. Wróć na większą salę, w głębi po prawej znajdziesz wejście do sejfów, a kiedy użyjesz klucza Regina, w jednej ze skrytek znajdziesz kopertę i klucz. Na razie wyjdź z kasyna - czas przygwoździć łgarstwa Sapphire.

O.P.

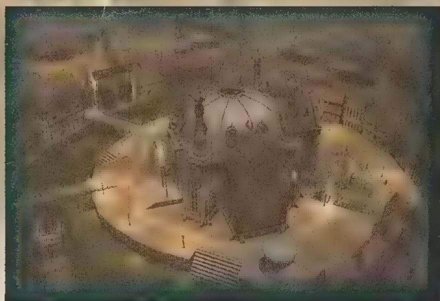
Pogadaj z Mankinem i spytaj o to, skąd Sapphire wzięła pieniądze. Dowiesz się, że miała z kimś jakieś spotkanie. Potem idź do jej garderoby i wyduś z niej informację o tajemniczym osobniku, który dał Sapphire forsę. Okaże się, że pieniądze dostała od Thermy, która żyje - nie chce tylko, by ją odnalazł Malachite (ten wątek ponownie przypomina motywy znane nam z powieści Chandlera "Żegnaj, laleczko"). Naciśnięta przez Lewtona, Sapphire obiecuje, że go umówi z Thermą. Aby jej dać czas na działanie, przejdź gdziekolwiek - na przykład do Von Uberwaldów, ■ potem...

Wróć do biura. Pod drzwiami masz karteczkę z wiadomością od Sapphire - czeka na ciebie na dachach, przy skrzyżowaniu dwu ulic (Sail i Phedra). Rzecz nie wydaje ci się bezpieczna - zresztą Therma interesuje cię o tyle, o ile potrzebna jest Malachite'owi - idź więc do pracowni Rhodana i powiedz mu o spotkaniu. Trafisz z trollem na dach... a potem nie wiesz, co dalej. Pamiętasz tylko, że się zapatrzyłeś na Księżyc.

Odzyskujesz przytomność w celi, gdzie bawiąc się w dobrego i złego glinę, przesłuchują cię Nobby i jedyny w policji troll, Deterius. Jeden z nich udaje dobrego, drugi złego glinę. Dialogi są przednie, ostatni raz tak się uśmiałem, kiedy zobaczyłem, jak pewnej praczce biust się wkręcił w wyżymaczkę. Tak czy owak, jak byś nie kombinował, trafiasz do celi.

W celi przyjrzyj się szczurowi i stań z lewej, by uciekł ku prawej. Przyjrzawszy się potem ścianie, spostrzeżesz w niej szczelinę, a popracowawszy nad szczeliną, odkryjesz luźny blok. Pchnij blok i przejdź do sąsiedniej celi. Siedzi tu szalony wynalazca - Leonardo da Quirma.

Wynalazca jest zajęty i nie da się z nim pogadać. Przejdź dalej i obejrzyj miejsce, przez które wyszedł na wolność Malachite.



Lewton usłyszy głosy ze swojej celi i szybko do niej wróci. Nobby wypuści go na wolność, bo znalazł się świadek, który potwierdza niewinność Lewtona. Świadkiem tym jest gargulec Clerk Gable. Wydostawszy się z siedziby P.Y., idź na dachy nad ulicami i pogadaj z Clerkiem gargulcem. Dowiesz się, że Malachite'a zaatakowała jakaś bestia. Wypytawszy go, o co się da, przejdź do Cafe Ankh i spytaj siedzącego prze stoliku w głębi Sammaela o beczułki z winem z Milki. Część trafiła do piwnicy C. A. i Sammael da ci klucz. Przejdź na tyły, weź leżący tam łom - pierwszy odebrano ci w P.Y., był bowiem narzędziem zbrodni - i otwórz z klucza piwnicę. W piwnicy znajdziesz ukrywających się tam Ilsę i jej przyjaciela, Two Conkersa. Wypytaj Ilsę o wszystko, o co się da. O Morderstwa Przeciwważne (Counterweight Killings), oskarżają Two Conkersa - jak to zwykle obcego. Dowiesz się też, że Ilsie przede wszystkim potrzebna jest kryjówka dla jej przyjaciela. Pokaż jej monetę, znalezioną przez Mankina w bucie Mundy'ego, i spytaj o tajemniczy numer (odwrócone słowo AZILE). Koniec końców Ilsa zgodzi się wprowadzić cię do siedziby Gildii Archeologów, jeśli znajdziesz kryjówkę dla Two Conkersa. Przejdź do Yardu, wypytaj, o to co się da. A potem zajdź do pałacu Patrycjusza, pogadaj ze strażnikami (spytaj ich o beczki) i przejdź w prawo za pałac. Przyjrzyj się beczkom, ścianie, a potem kliknij kotwiczką na mur i wespnij do Leonarda. Wynalazca jest diablo zajęty. Wyjdź, którędy wlazłeś, a potem skojarz problem kryjówki (hiding place) ze ścianą pałacu. Przecież u Patrycjusza nikt go szukał nie będzie. Wróć do piwnicy pod C.A., gdzie siedzą Ilsa z Conkersem i powiedz im o rozwiązaniu problemu. Ilsa Dotrzyma słowa i wpisze cię do rejestru Gildii Archeologów jako swego gościa.

W Gildii niewiele zrobisz, bo nie będziesz przecież myszkował pod okiem Laredo Cronk (kogoś mi ona, cholera, przypomina). Dziewczyna zajmuje się penetracją prastarych grobowców, do których nikt nie zaglądał od tysięcy lat - z wyjątkiem oczywiście typów, którzy nie wiedzieć czemu, podkładają tu i ówdzie te medpaki. Wypytaj ją, o co się da, a kiedy się okaże, że zna Horsta, pójdź do siedziby trolla-miłośnika skarbów i opowiedz mu o tym, że w mieście jest Laredo Cronk. Horst zaprosi ją do siebie i komnata w Gildii opustoszeje. Możesz ją zbadać. Obejrzyj półkę na książki. Łatwo zauważysz, że jedna księga jest na zawiasach (hinged book). Pchnij ją, ■ otworzy się kominek. Wejdź i obejrzyj panel oraz wiszącą nad nim tabliczkę - zobaczysz nazwę firmy, która opracowała zamknięcie i zabezpieczenie.

Idź do V. U. i poproś o widzenie z hrabią. Pokaż mu naszyjnik Regina - dowiesz się, że wycięto go ze szczęśliwego drzewa. Przejdź do kasyna i pokaż naszyjnik krupierowi Whirlowi (dowiesz się, że Regin posługiwał się tym naszyjnikiem w kasynie), a potem pogadaj z czarodziejem, wypytawszy go o jego obecną pracę. Okaże się, że pracuje w firmie, która robiła zabezpieczenia w Gildii. Pokaż mu naszyjnik i spytaj (ikona twarzy Lewtona) o Kryptę 51 (Vault 51). No i dobrze. Dowiesz się, jak otworzyć kryptę hasłem "back passage". Po drodze zajrzyj do Mauzoleum Selachii i przeszukawszy grobowiec fałszywej Thermy, weź zeń jeden trolli ząb - diament.

Znalazłszy się w krypcie, otwórz ją korzystając z niedawno nabytej wiedzy na temat tylnego wejścia (back passage). Potem zerknij na paki i poszukaj wśród nich skrzyni z numerem, jaki otrzymałeś, kiedy skojarzyłeś napis AZILE z informacją, że Mundy dyndał do góry nogami (3712V). Skojarz jedno z drugim (skrzynie z numerem) i odnajdziesz właściwą szafkę. Teraz diamentem (trolli ząbek) rozetnij szkło na szafce... i voilla! Masz Złoty Miecz. Wróć do biura. Niestety, po drodze coś się pozajączkowało i Lewton został zabity. Byłby martwy jak pięty Finnegana podczas jego pogrzebu, gdyby nie fakt, że niedawno został pocałowany przez Carlottę - co przemieniło go w wilkołaka, a - jak powszechnie wiadomo - wilkołaka zabić można tylko srebrną kulą, a i to trzeba się przyłożyć. Lewton wydobywa się z grobu i...

Akt III

Po wydostaniu się z grobu (sic!) pogadaj z Gaspodem (psem, jakby się kto pytał) i dowiedz się od niego wszystkiego, co się da - o zapachach też. Przeczytaj kartkę od Ilsy. Potem zamień się w wilkołaka i kliknąwszy dwakroć na śladzie fioletu z iskierkami (magenta with flashing dots) ruszaj tropem twego zabójcy - okaże się, że trafisz przed kasyno S. Weź leżącą na miejscu znalezienia zwłok kępkę mchu. Trzeba by ci wypytać o ten mech, kogo się da - ale zaraz... przecież hrabia von Uberwald mieszka w cieplarni. Powinien wiedzieć coś o mchach. Do V.U.!

Von U. umiera i stoi przy nim Śmierć. Korzystając z okazji, wypytaj Śmierć o wszystko, a potem pokaż staremu znaleziony przed kasynem mech. Dowiesz się, że notatki botaniczne są w Bibliotece. Zaprowadzi cię do niej sługa. Kliknij mchem na Indeksie, a potem skojarz z Indeksem informację o Ściekach. Dowiesz się, gdzie znaleźć wejście do Ścieków. W ściekach (nie opodal Mostu Maudlin) zamień



się w wilkołaka i podążaj (dwuklik) tropem zabójcy. Trafisz w końcu do jego legowiska.

Przeszukaj legowisko i weź broszę (pendent) w kształcie żuka. Potem pogadaj ze Szczurzą Śmiercią - choć nie na wiele ci się to przyda. Wyjdź ze ścieków. Przejdź się do O.P. i zajrzyj do garderoby Sapphire. Zamień się w wilka i zbadaj zapachy - złapiesz kilka nowych do kolekcji. Przyjrzyj się kosmetykom Sapphire. Wyjdź z garderoby i pogadaj z Mankinem, tłumacząc mu, że pogłoski o twojej śmierci były nieco przedwczesne. Potem obejrzyj notatki na ścianie - dowiesz się, że na Niewidzialnym Uniwersytecie potrzebują kogoś do pralni. Ha! Coś tam też słyszałeś o zabójstwie jakiegoś maga. Przejdź na Uniwersytet.

Niewidzialny Uniwersytet (N.U.)

Pogadaj z przełożoną pralni, panią Fomes, i powołaj się na notatkę o robocie. Potem wejdź dalej. W sali wykładowej zmień się w wilka - przekonasz się, że te intrygujące kropki z zapachu to oktaryna - zapach magii. Przeszedłszy w postać ludzką, spróbuj coś wypisać na tablicy - kreda też jest magiczna. Zajrzyj do wszystkich szafek - w jednej z nich znajdziesz księgi i podręczniki. Przejdź przed drzwi uniwersyteckiej biblioteki. Zatrzyma cię pedel, ale możesz z nim pogadać, sensowną informację trudniej zeń wycisnąć niż wodę z wojskowego suchara. Nie pękaj. Wyjdź z Uniwersytetu i przejdź na cmentarz, gdzie cię pochowano (obok Świątyni Pomniejszych Bogów). Wejdź nieco w głąb za tropem swego mordercy i spójrz na okno - widać w nim Mooncalfa odprawiającego modły. No dobra, może o tajemniczym pendencie będą wiedzieli coś szaleni naukowcy? Przejdź do pałacu Patrycjusza i, zaszedłszy w prawo, zmień się w wilka. Zwęszysz wino i... znów trop twego mordercy - tym razem na beczkach (porównuj zapachy z tymi, które już pamiętasz i masz rozpoznane). Powróć do ludzkiej postaci, przy pomocy kotwiczki wespnij się na mur i pokaż broszę obu zapaleńcom. No tak, dowiesz się, że to brosza boga Anu-Anu i że prawdopodobnie kryje w sobie mechanizm, który mógłby ją otworzyć, gdybyś wiedział coś więcej o świątyniach. No, to trzeba sięgnąć do źródeł.

Zajrzyj do biblioteki hrabiego Von U. i skojarz notkę o świątyni boga Anu-Anu z indeksem. Hm... ktoś wydarł stosowną kartkę. Zaraz... W pracowni N.U. widziałeś jakąś księgę o świątyniach. Przejdź na Uniwersytet.

W pracowni skojarz notkę z tablicą. Lewton wypisze coś na niej magiczną kredą. Może się ktoś nabierze. Wyjdź i wróć. No tak, ktoś podmienił księgę w szafie. Skojarz broszę z nową księgą - okaże się, że przy pomocy informacji zawartych w księdze Lewton otworzy broszę i znajdzie w niej kartkę z listą ośmiu nazwisk - wśród nich jest Therma!

Teraz trzeba ci działać z rozmysłem.

Zajrzyj do P.Y., a potem wróć do siebie, do biura znaczy. Siedzi tam Nobby, który z nudów szpera w twoim biurku, a złapany za flagranta powie ci o trzech nowych morderstwach, które popełniono na mieście. Ha! Idź do Octarine Parrot i wypytaj o nie Mankina. Potem przejdź do garderoby Sapphire i znów zamień się w wilka. Porównaj zapach trolla z zapachem z butelki, przejdź do postaci ludzkiej i weź butelkę trollowych perfum.

Zajdź do siedziby Gildii Kupców i wypytaj ciecia o morderstwa - osobliwie o zabójstwo kupca. Dowiesz się, że nikt nie wie, jak to się stało. Zaraz, nikt? A Śmierć? Przecież musiała przy tym być! Idź do siedziby rodu Von U. i spytaj Śmierć o morderstwo kupca - dowiesz się, że został uduszony. A potem zajrzyj na N.U. Pogadawszy z panią Fomes i pedelem dowiesz się, że maga otruto i zrobił to pewnie jakiś jego uczeń, któremu się spieszyło, by wdziać buty mistrza.



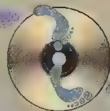
No dobra. Trzeba się dowiedzieć czegoś o zabójstwie w Pałacu. Pamiętasz, że morderca dostał się do pałacu w beczce z winem? No więc ty też spróbuj tego sposobu.

Idź do Cafe Ankh - Sammael ci mówił, że wysyła wino do Pałacu - zejdź do piwnicy, łomem potraktuj jedną z beczek i poczekaj. Bingo! Jesteś w Pałacu. Niewiele usłyszysz pod drzwiami, ale wilkołak ma słuch znacznie lepszy. Zamień się w wilka. Drugie drzwi w głębi są bardzo ciekawe... Patrycjusz rozmawia z szefem policji, Vimesem. Dowiesz się ciekawych rzeczy... Niestety, podsłuchiwanie zakłóci ci durny nadgorliwiec sługa. I dobrze mu tak. Sam nie wiesz jak, wrócisz do biura, gdzie odziany służbowo czeka na ciebie Remora, który przynosi ostrzeżenie, byś wszystko zostawił w spokoju i przestał węszyć. Nie, za bardzo już się zaangażowałeś, nie da rady, oba samce... Trzeba wreszcie rozmówić się z Carlottą, której uparcie nie ma w domu. Idź do Von U. i kiedy sługa pójdzie sprawdzić, czy nie Carlotta jest w domu, zamień się w wilkołaka. Aaa... ten fioletowy zapaszek, to ona. Carlotta jest wilkołakiem! No tak, to by wiele wyjaśniało. Gdy cieć wróci, poproś go o rozmowę, niech Carlotta pójdzie do C.A. i ty też tam wal. Pogadaj z nią i wypytaj, osobliwie o wszystkie morderstwa - w trakcie rozmowy powinieneś się dowiedzieć, że Carlotta jest wyznawczynią bogini Erraty. Tak... No to zajrzyjmy do Świątyni Bóstw Kurduplowatych...

Zajdź do Mooncalfa i pokaż mu listę wyjętą z broszy. Trochę to ryzykowne - Mooncalf się spieni. Wyjdź ze świątyni, przejdź na cmentarz i zmieniwszy się w wilka podejdź do okna. Podsłuchaj, o czym rozmawia Mooncalf i jego gość - sądząc z głosu i cienia - troll. Aaa... w sytuacji awaryjnej zwołują spotkanie wiernych. No dobra. Wróć do ludzkiej postaci i wejdź do świątyni. Pogadaj z drugim stukniętym kapłanem - wypytaj go o Erratę i spotkanie wierzących (true believers meeting). Potem raz jeszcze poproś o możliwość zajrzenia do świątynnego miejsca spotkań. Znalazłszy się na miejscu, daj nura pod mównicę, a gdy zobaczysz stopy Mooncalfa, polej je perfumami Thermy - łatwiej go będzie śledzić. Potem idź za nim aż do miejsca sekretnych spotkań czcicieli Anu-Anu. Po wyśledzeniu Sanktuarium i ucieczce wróć tam z biura i odrysuj znak ze ściany, a potem nanieś na plan Ankh-Morpork miejsca popełnienia wszystkich sześciu morderstw - Regina, Mundy'ego, Malachite'a, maga, kupca i urzędnika pałacowego. Okaże się, ze wszystkie popełniono na obrzeżach kręgu, pośrodku którego jest siedziba miejskiego teatru. Idź tam i pogadaj ze stojącym na scenie aktorem, potem weź ulotkę (flyer) z tytułami granych przez teatr sztuk. Przeszedłszy w lewo pod sceną zmień się w wilkołaka - i tu, jak się okazuje, był twój morderca, na dodatek na ścianie sceny są jakieś dziwne znaki (marks). Przejdź do siedziby Leonarda w Pałacu i spytaj go o znaki, potem przejdź do biblioteki Von U. i zobacz, czego można się dowiedzieć o wszystkich sztukach. Zajrzyj do pracowni Rhodana i weź kawał bandaża umazanego gipsem. Okaż go Mankinowi, powie ci, że to sprawa Straży. W siedzibie P.Y. Nobby cię oświeci, że bandaże i gips to narzędzia pracy chirurgów plastycznych, pracujących nad trollami. Ciekawe... jakiś troll chce zmienić wygląd. Przejdź do cyrku i nakreśl znak węgorza (Eel Sign) na znakach pod sceną. Otworzy się przejście. Wejdź... Hm...Coraz ciekawiej. Jakiś prastary ołtarz.



Wróć do biblioteki Von U. i zajrzyj do indeksu, czy nie mają



czegoś o Nylonthepie, czy jak mu tam. Jest! Tego prastarego boga można było wezwać, popełniając osiem morderstw. Wróć z tą informacją do Sanktuarium. Nakreśl na mapie oktagram morderstw. No..., masz nową lokację.

Dagon Street.

Obejrzyj znak nad sklepem, potem łomem podważ okiennicę i wejdź dom środka. Przeszukaj śmiecie (debris) i obejrzyj znalezioną kość. No tak, i tu ktoś się rozstał z życiem w sposób dość gwałtowny. Wyjdź i przejdź do Teatru. Zajrzyj do odsłoniętego pod sceną otworu i porównaj oktagram morderstw z mapą na ołtarzu. Wiesz już, że ostatnie morderstwo zostanie popełnione w parku zwanym Wizards Pleusance.

Park.

Skryj się w krzakach i patrz, co będzie dalej. Krasnołud Al Khali, który śledził Lewtona, zostanie istotnie zamordowany przez jakąś wilkopodobną bestię. Potem pojawi się Carlotta i w dość długim dialogu wyjaśni Lewtonowi, że jest wyznawczynią Anu-Anu, onegoż wilkołaka, którego wyznawcy przetrwali wśród Von Uberwaldów. Była (przybraną) siostrą Malachite'a - ciężko jest małej dziewczyncze wśród trolli - a potem poznała hrabiego wilkołaka, który ją zawilkołaczył i wprowadził w szeregi wyznawców Anu-Anu. Wyznawcy Anu-Anu potrzebowali Złotego Miecza, by ich bożek mógł pokonać potężniejszego od siebie Nyalo... - jakkolwiek by się to wymawiało - i zająć lepsze miejsce wśród pomniejszych bogów. Zabójstw dokonywał Anu-Anu, by wezwać jednego z pradawnych Mrocznych Bogów, Nylo... no, nieważne, na ostateczną rozprawę. Carlotta zaproponuje Lewtonowi przystąpienie do kultu - nie ma zresztą chłop wielkiego wyboru.

Pod sceną Teatru Anu-Anu wzywa Nylo..., ale coś mu się pokiełbasiło i dostaje w tubę. Zdrada, mości panowie. Potężny Nylo... wyrywa się na wolność. Oj, będzie wszystkim kęsim i hadko!



Akt IV

Carlotta nie ma ochoty zostawić swego umierającego bożka (znajdującego się w kiepskim stanie, jak na istotę nadprzyrodzoną). Popatrz na inskrypcję na ścianie w głębi po lewej. Warb leży martwym bykiem. Potem przeszukaj rumowisko (rubble) po prawej - znajdziesz wreszcie Złoty Miecz. Wyjdź i pogadaj z kolejnym kultystą, siedzącym obok sceny. Dowiesz się od niego, że inni pewnie zwiali do Sanktuarium. No to zajrzyj tam czym prędzej. Kolejny kultysta zaczail się tam na Lewtona z kuszą o srebrnym grocie (wilkołak, wilkołak!), ale Lewton jakoś sobie poradził. Gdy już opadnie kurz, przeszukaj zwłoki - znajdziesz osobliwy amulet. Zajrzyj do biblioteki Von U. Przeszukaj indeks pod kątem nowych wiadomości. Potem przejdź do Leonarda i wypytaj obu zapaleńców o to, o co jeszcze możesz ich spytać i pokaż Conkersowi Złoty Miecz. Powie ci, że brakuje w nim oprawnego w złoto klejnotu (gold plated jewel). Zajrzyj na Uniwersytet - niestety, upierdliwa wiedźma nie chce Lewtona wpuścić. Kolejnym kultystą był Mooncalf - skieruj się więc dom Świątyni Małych Bogów. Pogadaj z Mooncalfem i wypytaj go o wszystko, osobliwie o zdrajców w Kulcie. W trakcie rozmowy poda ci nazwisko kolejnego kultysty - trolla Foida. A potem mu totalnie odbije - wespnie się na szczyt świątyni i zacznie przeklinać bogów. Głupio kląć bogów na szczycie ich świątyni. Niektórzy z nich mają wprawdzie poczucie humoru, ale nie aż takie... Mooncalfa ugodzi kilka błyskawic i będzie z nim koniec.

Udaj się do pracowni Rhodana i pokaż mu bandaże, a potem spytaj o Foida. Powie, że troll ma kryjówkę naprzeciwko opuszczonego sklepu. Pójdź na Dagon Street i wejdź w drzwi znajdujące się po przeciwnej stronie ulicy. Znalazłeś Foida. Znów wypytaj go o wszystko. Dowiesz się, że kolejnym kultystą był niejaki Satrap, ale ciężko go znaleźć - bo kultyści odnajdywali się przez kontakty. Kontaktem Satrapa był pracujący na Uniwersytecie Gelid. Wypytaj go o Gelida - wypisz wymaluj niesympatyczny odźwierny!

Idź na Uniwersytet - niestety, pani Fomes nie chce Lewtona wpuścić. Cóż, przejdź do Yardu. Kiedyś Lewton przyłapał Nobby'ego na szperaniu w swoim biurze. Spytaj go o Gelida i poproś o pomoc. Dostaniesz nakaz przeszukania miejsca. Wal na Uniwerek.

Na Uniwerku idź przed bibliotekę, gdzie przedtem sterczał pedel. Została zeń, niestety, mokra plama krwi. Pod wpływem zapachu krwi Lewton przeistoczy się w wilka i pójdzie w trop. Aż do Obserwatorium.

Siedzi tam niejaki Satrap (typ miłego, starszego pana, co dostał pier$ca), który wyjaśni, że wszystko robił dla władzy - pewien był, że jego bóstwo pomoże mu w jej zdobyciu, ■ chciał jej całej, niepodzielnej i tylko dla siebie. I rzuci się na Lewtona. Pechowo dla niego się składa, że ubranie ma jeszcze przesiąknięte krwią Gelida. Wilcza natura znów zapanowała nad Lewtonem... Zostajesz sam w obserwatorium. Weź sekstans (astrolabe) i przejdź do biblioteki Von U. Sprawdź, czy w księgach nie ma czegoś o sekstansach, a potem - jeśli tego jeszcze nie zrobiłeś - zobacz, co bibliotece wiadomo o Nylontho... no, sam wiesz. Okaże się, że kultyści mieli jakiś święty przedmiot, zwany Świetlistym Trapezoidem (Radiant Trapezoid). Może coś o nim wiedzą stuknięci naukowcy? Idź do Pałacu i spytaj Conkersa, czy nie wie czegoś o tym trapezoidzie. Wie, a jakże - i da ci jego mapkę nieba, pomocną w szukaniu klejnotu. Idź do Obesra... tfu!, Obserwatorium i porównaj mapkę, tę otrzymana od Agateańczyka, z mozaiką na posadzce. Zobaczysz, że pasuje do wizerunku grupki Małych Nieciekawych Gwiazd. Każ Golemowi nastawić tak teleskop i spójrz przez niego - okaże się, że jest ustawiony na Mauzoleum Selachii.

Idź do Mauzoleum i posłuż się sekstansem na niebie. Trafisz w końcu na niewielki grobowiec. Porusz głową posążku i wejdź do krypty. Cholera! Nie da się poruszyć trzpienia! Spróbuj założyć nań monetę Mundy'ego. No, na coś się przydała! Joj! Rycerz Zombie. Cholernie podobny do Don Quichote'a. Ciach! Pogadaj z nim potem i pokaż mu Złoty Miecz. Upierdliwiec da ci w końcu poszukiwany przez ciebie klejnot.

Kiedy wyjdziesz z krypty, natkniesz się na trolla Horsta, poszukiwacza antyków, który zagrozi Lewtonowi, że jeśli ten nie da mu Miecza, skręci kark Ilsie, tę zaś trzyma w łapie. Nie ma co się z nim targować. Troll dostaje Miecz, ■ Lewton z Ilsą idą do biura, by sobie wyjaśnić kilka rzeczy. Ble, ble, ble... Tak czy owak, Lewton musi odzyskać miecz, by jakoś stawić czoła Nylonthrepowi, czy jakoś tak... Ma klejnot. Zaraz... rycerz coś smęcił o tym, że śledził poczynania Lewtona w klejnocie. Obejrzyj (dwuklik) klejnot. No tak. Widzisz Trolla na moście Maudlin. Jazda na most. Na moście Carlotta dyskutuje z Jasperem Horstem, a po chwili w dyskurs bardzo skutecznie wtrąca się Lewton. Troll leci do wody niczym kamień (i takoż tonie), ■ Carlotta, po krótkich i nieowocnych wysiłkach przeciągnięcia detektywa na swoją stronę, idzie do ciupy. Lewtona zaś czeka...

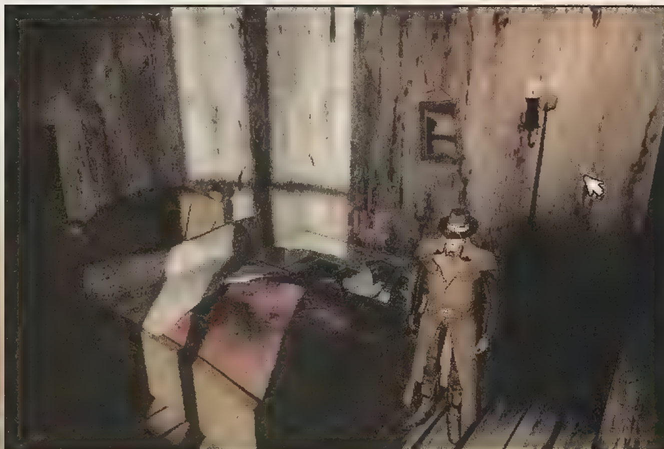
Ostatni bój...

Trzeba ci odnaleźć Portal i załatwić Nylona. Portal jest w powietrzu nad Teatrem. Jak się wzbić w powietrze? No, może Leonardo skończył wreszcie swoją latającą machinę. Zatem do Pałacu! Obejrzyj miecz - tak, w rękojeści jest miejsce na klejnot.

Ale poczekaj... Machina Leonarda w istocie jest gotowa do lotu. Usuń rozwaliny (Rubble) i nakreśl na machinie Znak Węgorza (Eel sign). I startuj...

KONIEC

Anakha



producent: Microids
platforma: PC

Corsairs

Aby zaoszczędzić wam nerwów i czasu, postaram się krótko (aby nie psuć zabawy) opisać każdą z misji. Przedstawię wszystkie zadania, które należy wykonać, aby szczęśliwie ukończyć grę.

Na początku jedno wyjaśnienie - liczby w nawiasach określają, ilu ludzi musimy posiadać, aby nasze przedsięwzięcie okazało się sukcesem. Są to liczby dość umowne. Pierwsza jest dla ludzi ambitnych, zazwyczaj przeciwnik ma przewagę 6-4, druga oznacza, że albo szansę są równe, albo przewaga jest po naszej stronie.

Grając Francuzem.

Misja 1

1. Dopłynąć do portu Saint Eustatius.Banał.
2. Wybudować doki (Drydock) w porcie Saint Eustatius. Brakuje nam 1000 sztuk złota. Najłatwiej zarobić je na handlu (sprzedając Spices do Saint Croix). Po wybudowaniu doków musimy popłynąć do San Juan.
3. Eskortować statki "La Chanse" i "La Fortune"
Musi dopłynąć przynajmniej jeden. Trzeba uważać, aby samemu nie przechwycić lub zatopić statków, które mamy eskortować !!! Do Saint Croix muszą dopłynąć one jako flota neutralna (kolor biały).
4. Schwytać kapitana pirackiego statku.
Nie powinno być z tym problemów. Wokół San Juan pływa ich dość dużo.
5. Splądrować Vieques i wrócić do San Juan.
(80-100) ludzi wystarczy do tego celu.

Misja 2

1. Bronić Porto Rico przed piratami.
Dysponujemy 60 ludźmi. Gdy tylko pirackie statki podpłyną, natychmiast dążymy do zwarcia. W najgorszym przypadku przeciwnik będzie miał przewagę 7-3. Jeśli ten sposób okaże się zbyt trudny, to zawsze możemy oddalić się z portu i przyłączyć do walki wtedy, gdy piraci zaatakują miasto (będziemy mieli przewagę 6-4).
2. Schwytać pirata i dostarczyć do Porto Rico.
Proste.
3. Zdobyć statek piracki "Mary Read". Dopłynąć do Port au Prince".
Będziemy potrzebowali statku o załodze złożonej z przynajmniej 200 ludzi (lub 2 po 100). Pieniądze najłatwiej zarobić na handlu między San Juan i Porto Rico.
4. Zdobyć Saint Dominque.
(300-350) ludzi powinno załatwić sprawę).

Misja 3

1. Zniszczyć flotę holenderską, patrolującą wody w pobliżu Port au Prince.
Albo od razu atakujemy i liczymy na nasze umiejętności abordażu (i szczęście!), albo zarabiamy na handlu, kupujemy drugi statek i wtedy wkraczamy do walki.
2. Zniszczyć porty holenderskie.
Łatwe. Maracaibo (100-150), Turbo (350-450).
3. Wrócić do Port au Prince.
Banał.
4. Popłynąć do Les Layes i wrócić do Port au Prince.
Nic łatwiejszego :).

Misja 4

1. Odbić szpiega.
Należy przechwycić statek "Alcatraz". Bardzo łatwe(40-60). Trzeba bezpiecznie przetransportować go do portu Cap Haitien (jeżeli w międzyczasie zajmą go Anglicy, to mamy spory problem - potrzeba ok. 500-650 chłopa, aby je odbić).
2. Schwytać pirata Calcio Jack Rackham.
Ultra trudne !!! Ciężko jest namierzyć jego statek ("Rackham II"). Trzeba zatrudnić jak najwięcej szpiegów w portach neutralnych (polecam Nicholls Town). Sama walka też nie należy do łatwych (400 ludzi to minimum !). Trzeba również zdobyć archiwa Nassau (obok Nicholls Town (600-700)). Gdy pojmiemy wroga i zdobędziemy archiwa, musimy wrócić do Port au Prince.

Misja 5

1. Eskortować statek "Le Redoutable" do Grand Bahama.
Jeżeli popłyniesz okrężną drogą (najpierw na północ, potem na zachód), to nie powinieneś mieć problemów.

Misja 6

1. Pomóc w obronie portu Saint Louis.
Dość łatwe. Wystarczy się pospieszyć. Mamy sporą przewagę.
2. Odbić Mayote.
Trzeba się bardzo spieszyć. (300-400) ludzi wystarczy.
3. Zniszczyć hiszpańską armadę i zająć port Mahajanga. Do zniszczenia floty hiszpańskiej wystarczy 350-450 ludzi, trzeba jednak uważać na silny obstrzał artyleryjski z portu i ze statków przeciwnika. Po przechwyceniu statku "Santassima M" wracamy do portu Mayotte, uzupełniamy straty i atakujemy Mohajanga (450-600).

Misja 7

1. Bronić francuskich i hiszpańskich portów.
Pierwszy zostanie zaatakowany Mogadiscio (50-100), potem Moroni (120-180).
2. Zająć port Mtwara (600-800).
3. Przechwycić statek "Saint Pierre" i wrócić do Mogadiscio.
Mogą być problemy, bo przeciwnik dysponuje bardzo szybkim statkiem. Wystarczy jednak, że kupimy Fregatę i już nie ma szans !!



Misja 8

1. Popłynąć do Djibouti.
Nic prostszego już nie będzie !
2. Zdobyć statek "Sovereign II" zakotwiczony w porcie Surdak.
Dość trudne. Będziemy musieli zebrać armię 500-700 ludzi. Nasze statki muszą być w 100% wyreperowane, bo przeciwnik dysponuje olbrzymim ogniem artyleryjskim. Gdy statek już będzie nasz, musimy nim wrócić do Djibouti, a następnie popłynąć do Akaba.

Misja 9

1. Zająć obcy port.
Najbliżej jest Petit Andaman (70-120).
2. Bronić portu do czasu przybycia gubernatora.
Z obroną nie powinno być problemów. Gdy przybędzie gubernator, musimy popłynąć (jego statkiem) do Nicobar (uwaga na czyhających tam Holendrów!). Ważne, nie możemy stracić naszego ostatniego portu.
3. Zająć wszystkie porty angielskie i holenderskie w prowincji.
Za pieniążki z pierwszego zadania kupujemy Galeon. Następnie zajmujemy po kolei obce porty. 600 ludzi nie będzie miało problemów z żadnym.

Misja 10

1. Zdobyć porty Melaka i Tanjungpinang.
Melaka (250-350), Tanjungpinang (100-150). Gdy je zdobędziemy, trzeba trochę poczekać na następne zadanie.
2. Eskortować statek królewski odwiedzający nasze porty.
Dość trudne, bo przeciwnik dysponuje bardzo silną flotą. Polecam zwolnić upływanie czasu (klawisze +,-). Potrzebne nam będą przynajmniej dwa silne statki. Jeden eskortuje statek wysłannika królewskiego, drugi płynie z przodu i odbija porty, które mają zostać odwiedzone, a w międzyczasie przeszły pod kontrolę wroga. Wysłannik odwiedzi porty (w kolejności): Telukdalem, Belawan, Melaka, Tanjungpinang, Mempawah, Paciran i jeszcze raz Telukdalem.

1. W ciągu godziny zniszczyć armadę Ching Shih.
Musimy zebrać bardzo silną flotę. Będziemy potrzebowali bardzo dużo złota. Dobrym sposobem na jego zarobienie jest napadanie na obce statki. Wystarczy podpłynąć pod jeden z portów przeciwnika i cierpliwie czekać.
Zamiast ganiać wszystkie wrogie okręty, wystarczy przejąć statek 'Imperator' (900 ludzi załogi !!). Więźnia transportujemy do Bongabong. No i tu pojawia się mały problem - musimy baaaardzo długo czekać na kolejne zadanie. W miedzyczasie powinniśmy zająć port Manille.
2. Odbić Cooka.
Znajduje się on w kryjówce pirackiej Seguntur (350-450), daleko na południe od Senaja. Następnie należy go bezpiecznie przetransportować do Bongabong.

1. Zgładzić wszystkich obcych korsarzy.
Bardzo, bardzo trudne. Chyba najtrudniejsza misja w całej grze. Ciężko jest natrafić na któregoś z nich. Musimy zatrudnić jak najwięcej szpiegów w portach neutralnych. Jeśli będziemy mieli dużo szczęścia, to wrodzy korsarze pozabijają się nawzajem! Musimy strasznie uważać podczas bitew . W tej misji każdy marynarz jest na wagę złota!!!!
Gdy już się nam uda wyeliminować przeciwnika, płyniemy do Darwin i rozkoszujemy się niesamowitym outrem :).

Grając Anglikiem.

Misja 1

1. Zająć port Saint Martin.
Zaczynamy z Pinnace, 20.000 złota. Na naszym statku znajduje się sporo surowców. Sprzedajemy je w którymś z portów neutralnych (wyższe ceny). Kupujemy nowy statek i atakujemy.
2. Zdobyć Fregatę 'Santa Maria'.
Należy zająć jakiś hiszpański port (np. Cumana 100-150). Następnie trzeba gnać co sił do San Juan. Gdzieś w pobliżu jest fregata, której szukamy.
3. Bronić portu Barbade !!!



Trzeba się spieszyć. Ok. 350 ludzi powinno wystarczyć. Przyjdzie nam stoczyć kilka potyczek.

Misja 2

1. Eskortować statek 'By the King' do portu Crooked Island.
Nuda, polecam przyspieszyć czas (+,-). Pod koniec trzeba uważać, bo atakuje nas holenderski statek z 600 ludźmi załogi. Rzucamy mu kilka małych statków na 'pożarcie' i uciekamy.
2. Zdobyć port Quantanamo.
500-600 ludzi i po sprawie.
3. Zniszczyć bazę piratów w Ile de la Tortue.
Znajduje się ona na północ od Anse Rouge i na wschód od Quantanamo. Wystarczy 150-200 ludzi.

Misja 3

1. Przechwycić wszystkie statki z naszym szpiegiem na pokładzie.
Nie mogą one dopłynąć do Luzon. Jeśli popłyniemy do Luzon "po skosie", to nie będziemy mieli z tym problemu.
2. Przetransportować córkę gubernatora z Kingstone do Luzon.
Potrzebna nam będzie dość silna flota (300 chłopa to minimum). Musimy dostosować prędkość naszych najszybszych statków do najwolniejszych.
3. Bronić Luzon przed piratami.
Trudne. Musimy umiejętnie rozstawić nasze statki naokoło miasta (bardzo szczelnie). Należy wycofać statek z naszym korsarzem w bezpieczne miejsce. Istnieje duże ryzyko, że podczas wielu potyczek, które przyjdzie nam stoczyć, zostanie przypadkowo zabity. Prawdopodobnie trzeba będzie wielokrotnie powtarzać tę misję.

Misja 4

1. Zdobyć porty Guantanamo i Cap Haitien.
Łatwe. Setka ludzi wystarczy w obu przypadkach.
2. Zniszczyć kryjówkę piratów w Port Antonio.
Znajduje się ona w pobliżu Kingston. Wystarczy 300 marynarzy.
3. Splądrować Nassau.
Dość trudno jest tam trafić (na zachód od Gouvernors Harbor). Gdy nam się to uda, płyniemy do Miami.
4. Przetransportować szpiega z Clarence Town do Fort Pierce.
Proste. Nie będzie z tym żadnych problemów.

Misja 5

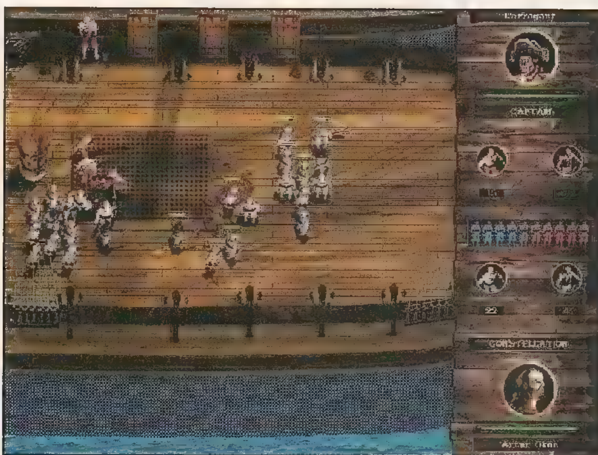
1. Znaleźć kryjówkę Blackbearda.



Wystarczy schwytać jakiegoś pirackiego kapitana. Będzie to łatwe, bo piratów na tych wodach jest pod dostatkiem.
2. Splądrować Ocracorke.
Do pomocy został nam przydzielony sprzymierzony kapitan Maynard. Trzeba się pospieszyć i wspólnie zaatakować kryjówkę piratów.
3. Wrócić do Belhaven.
Należy to zrobić jak najszybciej. Nie wdawać się w żadne potyczki po drodze.

Misja 6

1. Zdobyć port Mtwara i przywieźć z powrotem archiwa, które się tam znajdują.
Wystarczy zebrać 350-400 ludzi.
2. Przewieźć z Mozambique królewskiego szpiega.
Niestety, został on porwany przez piratów. Trzeba go odbić z Moma. Potem transportujemy go do Antseranana.
3. Schwytać francuskiego korsarza, który ośmielił się





zaatakować Moromi (właściwy statek będzie zaznaczony). Później należy go dostarczyć do Mbamba Bay.

Misja 7

1. Pomóc Nelsonowi (statek 'Oxford') w zdobyciu Magadisco.
Nie jest to zbytnio trudne. Wystarczy nam 500 chłopa załogi.
2. Przechwycić statek 'Sans Pitie'.
Potrzebna nam będzie Fregata, a najlepiej dwie. Przeciwnik nie bardzo ma ochotę walczyć. Gdy już uda nam się wygrać, płyniemy do Mogadiscio.
3. Zająć wszystkie francuskie porty.
Jeśli przez ten czas nic się nie zmieniło, to musimy zdobyć :
Alphonse (450-600), Desroches (600-700), Mayotte (350-450), Saint Pierre (650-750)

Misja 8

1. Eskortować Galeon 'Souereigin' do Akaby.
Dość trudne. Polecam zwolnienie upływu czasu (+/-).
2. Zdobyć Djibouti (200-300).
3. Eskortować Galeon do Abadan.
Nie takie trudne...
4. Pilnować spokoju podczas wesela.
Wystarczy zastawić szczelnie pobliski przesmyk na zachód od Surak. Trzeba również zniszczyć kryjówki piłkarskie w Damman (na południe od Abadan) i Bandar Chark (na południowy wschód od Abadan).

Misja 9

1. Zająć port Mempawah (300-350).
2. Zniszczyć flotę francuską, która zaatakuje Tanjungpinang.
Bardzo trudne. Trzeba szybko zebrać armię 1000 chłopa. Możemy zaatakować frontalnie lub wyciągać wrogie statki i wykańczać je pojedynczo (wtedy wystarczy nam armia 400-600 ludzi).
3. Zdobyć wszystkie francuskie porty
Paciran (400-450), Tanjungpinang (600-700), Belawan (200-300), Damanukan (300-400), Telukdalem (700-800).
Dość trudna sprawa. Trzeba powoli planować zmasowane ataki, nie zapominając o obronie. Bardzo dużo francuskich statków na wodach w tej prowincji.

Misja 10

1. Zdobyć Bitadton (150-250).
2. Zniszczyć wszystkie kryjówki piratów.
Dość trudne i bardzo czasochłonne.
Candon (200-250) na zachód od Dijohan, Seguntur (400-500) na południe od Senaja, na zachód od Bitung, Kepulauan Talaud (450-550) na północny wschód od Bitung, Buayan (450-600) na wschód od Karomatan, Culasi (450-600) na północ od Carrascal.
Należy kupić Galeon (lub, aby szło szybciej, dwa) i po kolei zajmować pirackie bazy. Francuzów najlepiej ignorować.

Misja 11

1. Zająć wszystkie porty francuskie i hiszpańskie.
Musimy uzbierać 330.000 złota na Galeon i 90.000 na rozbudowę doków. Najłatwiej jest się dorobić handlem (Silk, Spices) między Cap Van Diemen i Darwin. Następnie pływamy sobie naszym nowiutkim Galeonem od portu do portu, zajmując po oczywiście :)
600 luda wystarczy na każdego przeciwnika.

Misja 12

1. Uwolnić Cooka.
Należy zdobyć Cook Town, Wystarczy 100-150 ludzi
2. Zdobyć port Iron Range (100-150).
3. Przeszukać francuskie porty.
Znaczy tyle samo, co splądrować :). W każdym razie trop zawiedzie nas do Kirakira - trzeba je splądrować i wrócić do Cooktown. Teraz pozostaje nam obejrzeć końcowe outro, które naprawdę zwala z nóg :)

To by był koniec naszych przygód. Jeśli ktoś gdzieś "utknie", to niech pisze. Postaram się pomóc.
Dla wszystkich, którym gra się spodobała, mam dobrą wiadomość - pomysł chwycił i na pewno niedługo pojawi się kolejna strategia czasu rzeczywistego na morzu.

Artur Okoń

producent: Spellbound Software
platforma: PC

Airline Tycoon

Recenzowany w numerze sierpniowym CDA Airline Tycoon nie jest jakąś zbyt skomplikowaną grą menadżersko-ekonomiczną, ale niektórym z Was zapewne przyda się kilka pomocnych podpowiedzi oraz wskazówki, gdzie co się znajduje i jak należy pokonać konkurencję.



Porady ogólne:

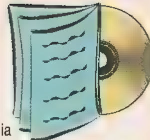
1. Zawsze przed przyjęciem zlecenia sprawdź, czy dysponujesz samolotem z odpowiednią ilością miejsc na pokładzie, zasięgiem i czy w ogóle masz wolny samolot.
2. Zdecydowanie bardziej opłaca się przyjmować zlecenia "last minute". Są one dobrze opłacane, a jedyny ich ból to konieczność wykonania tego zlecenia natychmiast.
3. Przy wyborze zlecenia kieruj się zawsze podpowiedziami doradcy od tego rodzaju spraw.
4. Także w we wszystkich innych przypadkach (np. kupno samolotu czy zatrudnienie pracownika) zwracaj baczną uwagę na to, co podpowiada doradca.
5. Kup sobie w sklepie wolnocłowym notatnik i telefon komórkowy. Dzięki temu zaoszczędzić sporo czasu i nerwów.
6. Swoje akcje wypuszczaj w momencie, gdy prowadzisz w rywalizacji z konkurencją. Cena akcji będzie wtedy wysoka, a to oznacza dodatkową kasę.
7. Jeżeli w "last minute" pokaże się jakiś atrakcyjny lot, a masz już zakontraktowany normalny, to sprawdź, ile wynosi kara za jego odwołanie. W około 90% przypadków warto zapłacić karę i skorzystać z oferty "last minute".





8. Nie żałuj kasy na wyposażenie samolotów. Większy komfort to zadowoleni klienci, a przecież o to chodzi.
9. To samo dotyczy stanu technicznego latadełek. Pasażerowie zwyczajnie boją się latać "powietrznymi trupami", dlatego wynajmij nawet inżynierów, którzy zadbają o Twe samoloty.
10. Bardzo uważaj przy zakupie używanego samolotu w muzeum. Nieraz takie cuda są nie do użytku po zaledwie kilku lotach. Najlepiej posłuchaj tego, co o nim mówi doradca.
11. Pilnuj morale wśród pilotów i personelu latającego. Jeżeli zacznie ono spadać, to od razu podnieś płace. Nie warto ryzykować, że któregoś dnia przed samym lotem zostaniesz bez pilota czy stewardessy, albo że wybuchnie strajk.
12. Nie żałuj także forsy, zatrudniając pracownika. Nawet jeżeli doradca twierdzi, że żąda on zbyt wiele pieniędzy, ale jego umiejętności są prawie doskonałe, najmij takiego pilota bądź stewardessę.
13. Zamęczaj dyrektora lotniska o pytaniami rozbudowę. Opłaci się.
14. Kiedy już Twoja linia lotnicza rozrośnie się tak, że będziesz mógł tworzyć własne połączenia, to od razu z tego skorzystaj. Na początek wybierz miasto, w którym otworzysz swoje przedstawicielstwo. Dobrze jest wybrać miasto położone gdzieś niedaleko (a przynajmniej na tym samym kontynencie) i zaludnione. Dzięki temu zawsze znajdą się jacy pasażerowie korzystający z tego połączenia.
15. Nie bierz pożyczek w banku, szczególnie na samoloty. Procenty zeżrą Ciebie, zanim zdąży się zwrócić ten kosztowny zakup.
16. Odradzam także robienie "paliwowych" interesów z Arabair. Prędty. Lepsze paliwo to dłużej latająca bez awarii maszyna.

Biuro personalne - w nim zatrudniasz pilotów, personel latający oraz doradców. Powinieneś zacząć od doradców, zatrudniając jak najlepszych. Znakomity doradca to co najmniej połowa sukcesu w Airline Tycoon. Ich wskazówki są zawsze cenne i radzę się nimi kierować. Zatrudniając pilotów wybieraj tylko tych, którzy są doskonali bądź uzdolnieni. Reszta to leszcze i nie ma sensu ich zatrudniać. Identycznie ma się sprawa z personelem latającym. W biurze personalnym decydujesz również o podwyżkach, cięciach budżeto-



SAMOLOTY

NAZWA	ILOŚĆ MIEJSC	PILOCI	PERSONEŁ	PRĘDKOŚĆ	ZASIĘG
Airbus A300	375	2	5	875	8 000
Airbus A310	250	2	4	900	7 350
Airbus A320	149	2	3	853	3 717
BAC Concorde	100	3	2	2 150	6 230
Boeing 707-320C	189	3	4	975	5 840
Boeing 720	165	3	3	965	6 835
Boeing 737-400	168	2	3	815	3 870
Boeing 737-800	189	2	3	815	5 420
Boeing 747-100	370	3	5	917	7 136
Boeing 747-400	420	3	5	927	13 490
Boeing 747-400 Domestic	568	2	6	927	3 185
Boeing 757-300	240	2	5	890	6 455
Boeing 777-300	500	2	6	911	10 370
Ilyushin Il 62	198	3	3	880	9 200
Ilyushin Il 86	380	2	5	950	4 950
Lockheed L-1101	300	3	4	800	7 000
McDonnell DC 10	380	3	5	965	9 252
Tupolev Tu 154B	180	2	3	900	3 000

wych i zwolnieniach. O ile podwyżki nikomu jeszcze nie zaszkodziły (może poza funduszami firmy), to zwolnienia i cięcia bywają skrajnie niebezpieczne. Zbyt dużo zwolnień grozi strajkiem, podobnie jest w przypadku obcięcia pensji. A strajk to kolosalne straty. Raz, nie dostaniesz kasy za wykonanie lotu, dwa, zapłacisz jeszcze karę za niewykonane zlecenie.

Sprzedawca samolotów - jeżeli Cię stać, to możesz w tym miejscu zakupić sobie nowiutki samolot. Takie cudo pochodzi bez remontu sporo czasu, ale niestety ceny nowych maszyn są kosmiczne. Tak jak napisałem, jeżeli Cię stać, to dobry wybór.

Sklep wolnocłowy - zakupić tutaj możesz klika pożytecznych rzeczy. Do najpotrzebniejszych należy telefon komórkowy, notebook i notatnik. Na te drobiazgi nie ma co żałować forsy.

Bank - dla biednych przekleństwo i często ostatnia deska ratunku, a dla zasobnych w kasę miejsce, w którym mogą pomnożyć jeszcze swój majątek. W banku oczywiście możesz zaciągnąć kredyt, ale serdecznie odradzam to posunięcie. Za to warto odwiedzić maklera. U niego można kupić lub sprzedać papiery wartościowe oraz, co najważniejsze, wypuścić akcje własnej linii. Jak już pisałem, wypuszczenie ich opłaca się w momencie dobrej sytuacji firmy. A czy opłaca się inwestować w akcje? Hmmm... ciężka odpowiedź. To zależy. W sumie nie przynosi to jakichś kokosów, a jest przy tym trochę zachodu. Lepiej więc sobie ten interes odpuścić.

Muzeum - jeżeli jesteś biedny jak mysz kościelna, a potrzebujesz na gwałt jakiegoś dodatkowego samolotu, to powinieneś zajrzeć do Muzeum. Co prawda nie kupisz tutaj nowej maszyny, tylko mocno już zjechany zabytek, ale od czasu do czasu można trafić w Muzeum na całkiem niezły, a nade wszystko tani samolot.

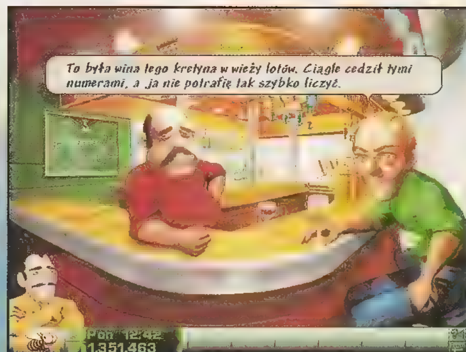
"Last Minute" - jak sama nazwa wskazuje, jest to biuro podróży specjalizujące się w ofertach "na ostatnią chwilę". Warto korzystać właśnie z tego biura i przyjmować zlecenia właśnie od niego. Płacą bardzo dobrze i większość lotów przynosi bardzo duże zyski. Nie zawsze jednak jest w czym wybierać i to jest główny problem "Last minute".

"Air Travel" - biuro specjalizujące się w normalnych zleceniach. Często gęsto nawet nie wyznacza jakiegoś konkretnego terminu, tylko np. "do niedzieli". Dzięki temu można praktycznie z tygodniowym wyprzedzeniem ustalić terminarz lotów dla wszystkich samolotów. Szkoda tylko, że Air Travel tak mało płaci. W sumie jednak wolę przyjmować zlecenia od "Last minute", a z Air Travel korzystam tylko w przypadku braku ciekawych ofert w tym drugim.

Kafejka Ricka - Rick to koleś, który zna wszystkie newsy dotyczące lotniska i nie tylko. Dlatego warto co jakiś czas go odwiedzić i zasypać pytaniami.

Kiosk - nie masz czego tu szukać. Chyba że chcesz poczytać zabawne tytuły w gazetach.

Warsztat - miejsce reperowania Twoich maszyn, czyli bardzo ważna część lotniska. Gościu rządzący tym śmietnikiem nie jest zbyt miły, ale musisz to jakoś przeboleć i być grzecznym. Nie żałuj forsy na naprawy i przegląd maszyn. Najlepiej wynajmij do tego inżynierów. Są drodzy, ale efekty ich pracy też są widoczne.





Arabair - arabskie linie lotnicze. Ich oferta to przede wszystkim lewe paliwo. Kupując u nich możesz zaoszczędzić sporo gotówki, ale też i zajechać swoje maszyny. Wybór należy do Ciebie, ale ja bym od nich paliwa nie kupowała.

Agencja reklamowa - reklama dźwignią... linii lotniczych. To chyba tak brzmiało? A może nie? To mało zresztą istotne. W agencji reklamowej, jak się domyślasz, możesz zafundować sobie reklamę, co przyciągnie potencjalnych klientów. Możesz wybrać reklamę w postaci broszur, gazet, radia oraz filmu w TV lub kinie. Oczywiście najdroższe są te dwie ostatnie, ale przynoszą też najwięcej korzyści. Mając duuużo forsy można sobie nawet pozwolić na ekstrawagancję w postaci zakupienia wszystkich rodzajów reklam. Kosztuje to mniej więcej tyle, co niezły używany samolot.



Teraz już wiesz mniej więcej gdzie co znaleźć na lotnisku i jak można uczynić z Twojej linii lotniczej potentata wśród powietrznych przewoźników. Zatem zasiądź za swym biurkiem i poślij swe samoloty w powietrze. Życzę Ci, aby wszystkie Twoje maszyny lądowały bezpiecznie z kompletem pasażerów na pokładzie.

ELD

producent: Empire Interactive
platforma: PC

Apache / Havoc

Możliwości śmigłowca jako statku powietrznego są raczej mizerne. Powiedzmy to sobie szczerze: posiada on niski pułap maksymalny, prędkość maksymalną ograniczoną do około 340 km /h, krótki zasięg, oraz bardzo niską wytrzymałość na przeciążenia. Ale gdy spojrzymy na sprawę z innej strony, to znaczy potraktujemy śmigłowiec jako nietypowy pojazd lądowy, to okaże się , że posiada on zawrotną prędkość (do około 340 km/h!), oraz może pokonać praktycznie każdą przeszkodę terenową. Nie wspomnę już nawet o tak elementarnej zalecie, jaką jest możliwość poruszania się zarówno nad wodą, jak i nad lądem. Zamieszczone poniżej porady mają w większości charakter uniwersalny. Oznacza to, że dotyczą nie tylko Apache Havoc, ale praktycznie każdego porządnego symulatora śmigłowca.

Lot ponad morzem.

Dla osób niewtajemniczonych, lot nad powierzchnią wody może się wydawać jedną z prostszych spraw. W rzeczywistości jednak lot nad morzem jest dla pilota śmigłowca bojowego prawdziwym koszmarem. Dzieje się tak głownie z powodu braku przeszkód terenowych, które utrudniłyby wykrycie maszyny. Śmigłowiec nad wodą jest całkowicie odsłonięty i praktycznie nie ma gdzie się ukryć. Dlatego też zaleca się latanie jak najniżej, niemalże muskając podwoziem fale. Utrudnia to wykrycie za pomocą radaru oraz opóźnia znacznie kontakt wzrokowy z wrogiem (lecąc nisko opóźniamy chwilę, w której potencjalny obserwator ujrzy, jak wyłaniamy się zza horyzontu). Niski lot w słoneczny dzień utrudnia też wykrycie helikoptera za pomocą czujników podczerwieni. Dla umieszczonego powyżej naszej maszyny sensora śmigłowiec zlewa się częściowo z tłem, jakie tworzą odbijające się od powierzchni wody promienie słoneczne. Jest to jeden ze sposobów na zmylenie kierowanej podczerwienią rakiety.

Staraj się nigdy nie być zwróconym tyłem do słońca (pilot innej maszyny prawdopodobnie stamtąd właśnie uderzy - od strony słońca; jeżeli będziesz zwrócony do niego tyłem, stworzysz przeciwnikowi wymarzona sytuację). Trasy przelotu układaj tak, aby wszystkie zwroty wykonywać w kierunku słońca.

Poważnym problemem, uniemożliwiającym lot na niskim pułapie, mogą być warunki atmosferyczne (najczęściej jest to zalegająca tuż nad powierzchnią wody gęsta mgła). Należy jednak pamiętać, że lecący we mgle śmigłowiec jest trudniejszy do dostrzeżenia.

Powyżej opisane korzyści z latania nad wodą są raczej nieznaczne i nie zmieniają faktu, że śmigłowiec na morzu jest szczególnie narażony na różnego rodzaju zagrożenia. Widziany z góry, pomalowany w lądowe barwy maskujące śmigłowiec (a takim latamy w grze) na tle wody staje się czarną, łatwo dostrzegalną bryłą. Dlatego też należy, kiedy tylko istnieje taka możliwość, latać nad lądem.



Lądowanie na pokładzie okrętu należy do najtrudniejszych elementów pilotażu. Pominę kwestię kołysania pokładu, gdyż praktycznie nie ma ona większego znaczenia w grze. Pamiętać należy przede wszystkim o zawirowaniach powietrza wokół nadbudówek okrętu oraz o efekcie minimalnego skrętu maszyny przy szybkim zwiększaniu lub zmniejszaniu obrotów wirnika. Może to spowodować zderzenie z obiektami znajdującymi się na pokładzie.





Lot nad lądem.

Obowiązuje ta sama zasada, co nad morzem - lecieć jak najniżej. Podstawową różnicę stanowi występowanie rozmaitych przeszkód terenowych. Pozwalają one na ukrycie śmigłowca, ale jednocześnie stanowią kryjówkę dla oddziałów wroga, który może niespodziewanie zaatakować. Każde wzgórze, każdy budynek, a nawet linia drzew może stanowić doskonałą zasłonę. Z takiego miejsca łatwo wyprowadzić niespodziewany atak. Przy planowaniu trasy przelotu należy zachować odległość od niebezpiecznych miejsc, takich jak np. skupiska budynków (na dachach często rozmieszczona jest piechota z przenośnymi wyrzutniami rakiet) czy drogi (można natknąć się na nich na kolumny wojsk wroga - lepiej lecieć wzdłuż drogi, lecz w pewnej odległości. Kiedy wykryjemy konwój wroga, możemy spokojnie zaplanować niespodziewany atak bądź ominąć zagrożenie). Szczególną uwagę należy zwrócić na linie wysokiego napięcia będące prawdziwą zmorą pilotów śmigłowców (lecimy sobie z dużą prędkością, tuż nad powierzchnią ziemi, aż tu nagle wyrasta przed nami taka niespodzianka. Wtedy możemy tylko poderwać maszynę do góry i próbować wyhamować, ale zwiększenie pułapu niechybnie narazi nas na wykrycie.).

Las w grze ma płaską, wyrównaną powierzchnię. Możemy więc latać nisko nad nim bez obawy że zahaczymy o jakieś wyższe od innych drzewo.

Kiedy napotkasz na swojej drodze wzniesienia lub łańcuch górski, to zawsze lepiej go ominąć bokiem, nadkładając drogi, aniżeli bezpośrednio przekraczać szczyty górą.

Przy locie doliną lepiej trzymać się któregoś ze zboczy. Powodów jest kilka. Lecący wysoko samolotem lotnik zwykle obserwuje to, co dzieje się na dnie doliny w poszukiwaniu ruchów wojsk. Może więc nie dostrzec śmigłowca. Lot wzdłuż zbocza ułatwia szybką ucieczkę w razie nagłego niebezpieczeństwa. Nasuwa się jeszcze pytanie: które zbocze wybrać? Ogólna zasada głosi, że lepszy jest zawietrzny stok doliny. Dzieje się tak, ponieważ po stronie nawietrznej tworzy się wiele wirów i turbulencji, natomiast po stronie zawietrznej występują w miarę stabilne prądy wstępujące. Ułatwią one szybkie wzniesienie się i ucieczkę, kiedy zaistnieje taka potrzeba. (Normalnie należałoby też zwrócić uwagę na nasłonecznienie stoku i wybrać ten bardziej zacieniony, gdyż np. odblask słońca od szklanej osłony kabiny może ułatwić dostrzeżenie maszyny. Nic jednak nie wskazuje, aby miało to znaczenie w grze. Na takie bajery trzeba będzie jeszcze trochę poczekać).

Zbiorniki wodne są miejscem, gdzie śmigłowiec jest szczególnie narażony na wykrycie (patrz "Lot nad morzem"), lepiej więc oblatywać je po obrzeżach.

Lądowanie.

Zawsze podchodź do lądowania bokiem, tak aby mieć punkt przyziemienia przed sobą, trochę po skosie. Ułatwia to znacznie obserwację i ocenę odległości (wiele



osób uważa, że aby wylądować śmigłowcem bojowym, należy po prostu nadlecieć nad lądowisko i obniżyć wysokość. Jest to pojęcie błędne. Pilot maszyny bojowej, znajdującej się bezpośrednio nad lądowiskiem, nie widzi miejsca lądowania, gdyż musiałby mieć oszkloną podłogę, a to z kolei kłóci się z opancerzeniem. Widok do dołu na wprost jest ograniczony przez tablicę przyrządów. Jak widać, podejście po skosie jest słusznym rozwiązaniem, pozwalającym ocenić położenie śmigłowca w przestrzeni, oraz korygować je w przypadku znoszenia np. przez wiatr.).

Walka.

Kiedy pilotujesz Apache, powinieneś zachować przede wszystkim ostrożność, ostrożność i jeszcze raz ostrożność. Twoja maszyna jest delikatniejsza od Mi-28, ale dysponuje za to całym szeregiem rozmaitych czujników i sensorów pozwalających na wykrycie wroga bez ujawniania własnej pozycji. Wtedy można spokojnie zaplanować i precyzyjnie wykonać niespodziewany atak. W pobliżu wroga nie szarżuj, lataj "od krzaczka do krzaczka". Podlatuj do każdej przeszkody i chowaj się błyskawicznie za nią. Wykorzystuj możliwości, jakie daje masztowy radar. Kiedy śmigłowiec jest schowany za przeszkodą, możesz spokojnie przeczesywać przestrzeń za jego pomocą. W momencie gdy zlokalizujesz wroga, wyskocz nad przeszkodę, otwórz ogień i zaraz potem schowaj się z powrotem. Przeanalizuj sytuację, przeciwnik poniósł (lub nie) pewne straty, na 100% zna już twoją pozycję. Sam musisz zadecydować, czy poprawić, czy też wycofać się, ukryć gdzie indziej i dopiero wtedy zaatakować. Żywiołem Havoca jest lot, Twoim zaś zawis. Musisz postępować jak baletnica, nie jak bawół. Pamiętaj, że dysponujesz narzędziem śmiercionośnym i precyzyjnym, lecz delikatnym. Każdy błąd może wiele kosztować.

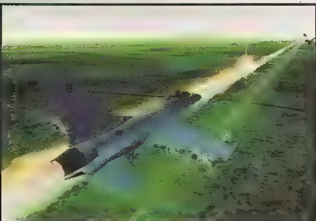
W starciu z mało zwrotnymi Mi-24 Hind walcz wzorem pilotów z pierwszej i drugiej wojny, pozostając cały czas z tyłu przeciwnika i starając się wejść mu na ogon. W przypadku gdy przeciwnikiem jest Ka-50 Hokum, staraj się utrzymać dystans, gdyż w walce manewrowej to on jest myśliwym.

Jeżeli zdecydowałeś się latać AH-64, wiedz, że dysponujesz skalpelem, więc postępuj jak chirurg.

Jeżeli zaś od skalpela wolisz młot, to wybierz Havoca i postępuj jak kowal...



Podstawową zaletą Havoca jest jego opancerzenie i siła ognia (Ach te salwy rakiet niekierowanych!!!). Pamiętaj jednak, że twój pupil wytrzyma wiele, lecz nie wszystko. To, że można szybko przelecieć nad zaskoczonymi czołgami, nie oznacza wcale, że można to zrobić z artylerią AA. Twoim podstawowym atutem jest szybkość i zaskoczenie. Gdy zlokalizujesz wroga, pomyśl trochę i zadecyduj, możesz gdzieś się schować i zaatakować później albo, pamiętając, że wróg zauważył Twoją maszynę dopiero przed chwilą, wykorzystać element zaskoczenia i zaszarżować. Zanim przeciwnik przygotuje się do obrony, nie ma już zwykle czego zbierać. Lataj zdecydowanie, agresywnie, cały czas pozostając w ruchu. Zatrzymanie rozpędzonego Havoca jest o wiele trudniejsze niż Apache. Dlatego też lepiej jest latać nad polem walki i atakować z dużą prędkością, z lotu koszącego, i odskakiwać, zanim przeciwnik zdoła się otrząsnąć. Dopóki gnasz w powietrzu i siejesz śmierć z luf, inicjatywa należy do ciebie. Kiedy uznasz, że zaczyna robić się gorąco, nie chowaj się jak Apache za najbliższą chałupą, tylko obniż pułap i gnaj co sił, aby zniknąć za najbliższym lasem czy pagórkiem. Mimo że w gruncie rzeczy Mi-28 jest śmigłowcem, to tak naprawdę stworzony został do wykonywania zadań przeznaczonych dla samolotów wsparcia pola walki. Dlatego jak najmniej przebywaj w zawisie, a jak najwięcej lataj. Zawis jest żywiołem Apache, Twoim żywiołem jest lot. Kiedy przejdziesz do zawisu, staniesz się wystawioną na odstrzał krową, która zanim się ponownie rozpędzi, zarobi po drodze kilka kulek między oczy. Kiedy lecisz na pełnej prędkości, możesz wykonywać uniki, maszyną steruje się płynniej, pewniej.



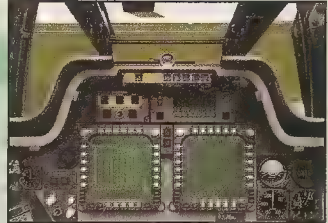
Korzystaj z możliwości przesyłania danych o wykrytych celach z innych śmigłowców. Da ci to możliwość całkowitego zaskoczenia przeciwnika. Gdy dowodzisz zespołem śmigłowców, to przodem wyślij skrzydłowego, a sam pozostawaj w ukryciu. Kiedy zorientujesz się w liczebności i pozycji wroga, zadecyduj o dalszym przebiegu walki. Przeciwnik nie wie (co najwyżej podejrzewa - jeśli jest doświadczony), że w pobliżu jest przyczajonych więcej maszyn.

W pierwszej kolejności niszcz stanowiska przeciwlotnicze, pozbawione obrony czołgi i pojazdy transportowe można zniszczyć za drugim podejściem. Inaczej ma się sprawa ze wspieraniem sił lądowych. Wtedy staraj się zniszczyć jak najwięcej czołgów, pozbawiona osłony obrona przeciwlotnicza szybko ulegnie naszym oddziałom naziemnym.

Rozsądnie gospodaruj kierowanymi pociskami przeciwpancernymi (np. Hellfire). Wbrew pozorom nie należy ich używać przeciwko czołgom. Kierowane rakiety to naprawdę straszna broń ze względu na precyzję, z jaką niszczy pojazdy przeciwnika. Rakiety te można też odpalać pozostając częściowo za zasłoną, chroniącą przed ogniem wroga. Niestety, szybko kończy się ich zapas. Dlatego też najczęściej używaj ich do niszczenia pojazdów z rakietami ziemia-powietrze i artylerii AA. Kiedy nie istnieje już zagrożenie ze strony obrony przeciwlotniczej, czołgi i inne pojazdy można bez większych problemów eliminować przy pomocy działka i rakiet niekierowanych.

W nocy wykorzystuj przewagę, jaką daje noktowizor. Wojska lądowe wroga nie zawsze mogą sobie pozwolić na taki luksus. Pod osłoną ciemności można podejść bardzo blisko przeciwnika, pozostając niewidocznym. Należy się jednak mieć na baczności, gdyż mrok nie robi wrażenia na wrogich radarach, a czujnikom podczerwieni dodaje skrzydeł.

W walce z myśliwcem staraj się przebywać jak najbliżej ziemi. Gdy nadlatuje rakieta, nie wpadaj w panikę, możliwe, że zawadzi ona o jakąś przeszkodę terenową, próbując skorygować kurs. Kiedy rakieta nadlatuje bezpośrednio z góry, nadal pozostawaj przy ziemi. W ostatniej chwili wykonaj unik w płaszczyźnie poziomej. Możliwe,



że pocisk nie odróżni cię od ziemi. Kiedy przeleci obok, nie będzie miał miejsca do wykonania żadnego manewru i niechybnie uderzy w ziemię (Uwaga na odłamki!). Kiedy samolot przemknie obok, staraj się jak najszybciej odwrócić maszynę i odpalić kierowane podczerwienią rakiety prosto w jego dysze wylotowe. Ponieważ samolot ma największe szanse powodzenia przy ataku od godziny szóstej, staraj się w miarę możliwości kontrolować tylną półsferę. Pilot Apache radzi sobie z tym dzięki radarowi masztowemu, jednak kiedy nie można go włączać (bo grozi nam wykrycie), najlepszą metodą jest lot zygzakiem.

Łukasz Bonczol



producent: TopWare Interactive
platforma: PC

Jagged Alliance 2

No, chłopaki, nie ma się co czaić - wracamy w bój. Jest takie małe, nieznaczące państewko w Afryce - Arulco się nazywa. Jakiś czas temu dokonano tam przewrotu wojskowego i prawowity król stracił pracę. Władzę przejęła samozwańcza królowa, jej imię... niech no sprawdzę... Deidranna. Deidranna to najmniej kompetentna osoba, jaka mogła znaleźć się na tronie. Państwo chyli się więc ku upadkowi i to nam przypadło w udziale je podźwignąć. Jak? Wykopiemy królową i posadzimy na stołku starego króla. Dlaczego? Bo za to zapłacił...



1. Zapoznanie się z sytuacją ogólną.

Jak już zapewne zdążyłeś zauważyć - Arulco to średnio przyjemne miejsce... Być może irytują Cię odrobinę: tropikalny klimat, drapieżne zwierzęta, nieprzyjaźni, paranoidalni mieszkańcy i, nade wszystko, uzbrojeni po zęby faceci, będący wojskiem wypełniającym ze sporym zapałem własnym polecenia tyrana rządzącego tym uroczym państewkiem - Królowej Deidranny. Cóż jednak począć - w takim otoczeniu przyszło Ci zarabiać na gorzki chleb najemników... Zresztą, to właśnie od Ciebie i twoich ludzi zależeć będzie przyszłość tego miejsca. Niewykluczone jest, że jeśli się sprawisz, to najbliższe lato _będziesz zmuszony_ spędzić gdzie indziej - tu turystów rozkoszujących się tropikalnym klimatem, widoku drapieżników na wolności, przemiłych i niezwykle przyjaznych (dla portfeli, jakie zwykle mają przy sobie turyści ;) mieszkańców żyjących w nowych domach, uprzejmości i zarazem sprawności działania aparatu urzędniczego, a nade wszystko mądrości nowego starego króla... - będzie pełno! A może wcale nie - może w uznaniu zasług dla państwa to Ty staniesz na czele armii strzegącej bezpieczeństwa granic Arulco? Zanim jednak to nastąpi, będziesz musiał potwierdzić gotowość ofiarnej (i dobrze opłacanej) służby i skutecznego prowadzenie "rekonkwisty". Podstawą zaś tego jest dobre zorientowanie się w obszarze operacyjnym... W tym celu powinieneś zapoznać się z przygotowanym przez wywiad raportem na temat wszystkich istotnych aspektów życia w Arulco. Znajdziesz w nim między innymi informację o przyszłych "filarach" ekonomicznych - kopalniach, profilu i wyszkoleniu przeciwników, nastrojach społecznych, stanie gospodarczym państwa, wreszcie o potworze w ludzkiej skórze - tej, której pałac stanowić będzie dla Ciebie cel główny - Królowej Deidrannie. Kiedy poczujesz, że jesteś w stanie pewnie postawić stopę na spieczonej ziemi Arulco, przyjdzie czas na...

2. Wynajęcie grupy uderzeniowej;

Przede wszystkim zapomnij o znanym z innych gier kupowaniu na własność ludzi i sprzętu. W Jagged Alliance 2 bowiem głównie _wynajmujesz_ środki wojenne, za pomocą których masz zamiar rozwiązać problem tego nieszczęsnego, pozbawionego mądrego władcy, nękanego wojną domową państwa. To zaś oznacza, że przez cały czas musisz zwracać pilną uwagę na finanse: nie wolno Ci dopuścić do sytuacji, gdy z powodu niezbędnych cięć budżetowych zostanie Ci dwóch niezbyt zadowolonych ludzi! Jest to ważne zwłaszcza w początkowym stadium gry, jeszcze przed zdobyciem miasta Drassen i uzyskaniem pierwszych stałych dochodów ze znajdującej się w nim kopalni, kiedy to finansujesz operację z zaliczki przekazanej na konto przez osobę, która Cię wynajęła: prawowitego króla Arulco - Enrico Chivaldori. Inne - nie wszystkie - sposoby równoważenia budżetu znajdziesz w dziale poświęconym wątkowi ekonomicznemu gry. Tymczasem powinieneś stworzyć podwaliny czegoś, co przerażeni przeciwnicy nazwą później...

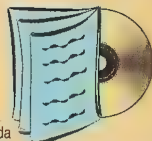


• Dream (Dread?) Team

Mianem Dream Teamu, czyli drużyny marzeń, pozwoliłem sobie określić "komplet" najemników, który jest w stanie zmieść z powierzchni ziemi nie tylko Deidrannę z jej pałacem, ale i - w razie potrzeby - całe Arulco. Początkowo, oczywiście, będzie to bardzo ekonomiczne zgrupowanie: jakichś pięciu ludzi klasy "turystycznej". Oczywiście nie oznacza to, że nie powinniśmy postarać się od razu o stworzenie podwalin przyszłej elity naszej armii! Jest to o tyle możliwe, iż sądzę, że bez problemów znaleźć można takich, którzy, jakkolwiek niezbyt kosztowni, będą w stanie nawiązać równorzędny kontakt bojowy z przeciwnikiem. Rozważeniu polecałbym team, jaki powstał w trakcie mej pierwszej gry - nie ukrywam przy tym, że kierowałem się głównie współczynnikiem celności; warto przyjrzeć się Buzz (Louisa Garneau), Raven (Charlene Higgens) lub Scope (Sheila Sterling - jest droższa, ale warto jest jej płacić). Spośród mężczyzn warto zastanowić się na pewno nad kandydaturą Sida (Sidney Nettleson), Ice'a (Ice Williams), Steroida (Bobby Gontarski), Hitmana (Frank Hennesy - podstarzały, wymaga częstych odpoczynków, lecz wciąż bardzo groźny!). Niestety, przyjdzie Ci pewnie, jak i mnie, zrezygnować z usług niezapomnianego Fiedela "I'm busy!" Dahana: zaczął się cenił ponad miarę. Później warto nająć znakomitego (choć zdecydowanie drugoligowego i z przeszłością kryminalną, co może odbić się na stosunkach w grupie) mechanika - Douga "Gasketa" Miltona i świetnie strzelającą, i w dodatku świetnie szkolącą milicję Dunkę - Monicę "Buns" Sonderguaard. Kiedy zaczniesz powoli obrastać w piórka, nie wahaj się i wynajmuj co lepszych, z niekwestionowanym królem pól walk, znanym już z Metaviry Magic'iem (Earl Walker) na czele. Swoją drogą - czy na emeryturę musiał odejść inny weteran - Spike "Boy" Stallion...?



* Warto wiedzieć, w jaki sposób stworzyć tego reklamowanego w zapowiedziach Jagged Alliance 2, "własnego" do podszewki najemnika. Zostało to zaś zrobione tak przemyślnie, że - przyznam - do momentu przypadkowego przeczytania o tym na niemieckiej stronie "dwójki", co nastąpiło zresztą dopiero po paru dobach niemal w pełni wypełnionych walką w Arulco i - co boli bardziej - już po napisaniu recenzji dla CD Action, traktowałem ogłoszenia tej opcji jako klasyczny sieciowy spam. Mea culpa. (Zwróćcie jednak uwagę, że z racji tego, że cały interfejs gry to w zasadzie komputer z własną siecią, programem do odbierania poczty elektronicznej i zwiększającą się z biegiem czasu ilością dostępnych w tej pseudo-sieci domen - miałem podstawy sądzić, że rozwiązane to zostanie w nieco inny sposób... Jak tymczasem jest? Ano - możliwość tworzenia własnego, takiego "krew z krwi, kość z kości" najemnika ukryta została pod fasadą niepoważnie prezentującego się na pierwszy rzut oka Psych Pro, Inc. To właśnie tutaj, wpisując podany w mailu kod dostępu (XEP624) i wpłacając na konto firmy niewielką kwotę, będziesz w stanie - odpowiadając na zadawane pytania tak, jak odpowiedziałby Twój człowiek - wykreować najemnika marzeń. Lub "marzeń", gdyż nader często zdarza się, że wypadkowa odpowiedzi na cokolwiek "luźne" pytania da efekt w postaci człowieka, owszem - wszechstronnego, ale i poprzez to - niepraktycznego... Gra bowiem bez wątpienia zasadza





się na konieczności współpracy ludzi o różnych profilach osobowościowych i różnych specjalizacjach. Dopiero po odpowiedzeniu na wszystkie te niezwykłe pytania otrzymamy możliwość zabawy punktami, z których stworzymy mechaniczny szkielet człowieka (pamiętaj również, że atrybut o wartości 0 nie będzie w stanie się polepszyć!). Pozostaje jeszcze "nadać" mu głos i twarz i... dołączyć go do wybranego teamu. Zakładając że team mamy skompletowany robimy...

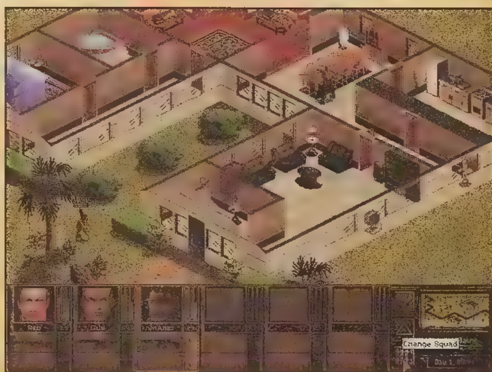
3. Pierwszy krok w pyle...

Potężna chmura pyłu, uniesionego zawirowaniem powietrza powodowanym obracającym się wirnikiem wiszącego nisko nad ziemią śmigłowca, niemal skryła postacie najemników dokonujących desantu w miejscu, które przed kilkoma dniami było celem ataku wojsk Deidranny - Omercie. Ty obecnie dysponujesz jedynie tym, co wynająłeś lub kupiłeś - grupą najemników i ich bronią. Wszystko inne, w tym i poparcie oczekujących zmiany losu mieszkańców, jest odległą przyszłością. No, może nie aż tak odległą - jeśli tylko zdołasz pokonać stacjonujący w tym miejscu oddział wroga i umiejętnie posłużysz się listem do przywódcy partyzantów - Miguela, możesz zyskać cennych sprzymierzeńców... Jak tego dopiąć?

• **Poruszanie się;** Żołnierze, jakimi się posługujesz, potrafią znacznie więcej niż kilka lat temu w Jagged Alliance i Deadly Games. To już nie te same sztywne i w każdej sytuacji wyprostowane figurki. Warto jest więc przyzwyczajać się do poruszania w przykucnięciu (tak między nami, najemnikami, zaleca się korzystanie z tej możliwości zawsze_ wtedy, gdy czujesz w kościach, że to pozornie spokojne miejsce może zmienić się za moment w piekło...), a nawet po przypadnięciu twarzą do gleby. To ostatnie często bywa ostatnią szansą ratunku dla żołnierza, który nie bacząc na to, że reszta grupy ostała się gdzieś z tyłu, wysforował się do przodu i wpadł w zastawioną przez przeciwników zasadzkę. Aby zmienić "wysokość trzymania głowy", należy naprowadzić wskaźnik nad najemnika i, przytrzymując lewy klawisz myszy i przesuwając ją w dół lub górę, podświetlić odpowiednią ilość strzałek (łatwiej jednak i przyjemniej korzystać ze skrótów klawiszowych - PgUp i PgDown). Stojąc zaś nieopodal budynku z płaskim dachem i korzystając z tej funkcji, możesz wspiąć się na niego (powinna podświetlić się "drabinka"). Za zmiany ukazywanego poziomu - co staje się niezbędne po wpełznięciu na dach - odpowiada klawisz Tab. Od czasu do czasu warto również skorzystać z możliwości poruszania się tyłem i bokiem (sic!) - dostępne przy przytrzymaniu ALT. Przydaje się to zwłaszcza wtedy, gdy niezbędne staje się wycofanie z pola walki i jednoczesne osłanianie ogniem pozostałych w sferze rażenia i zagrożonych utratą zdrowia i mienia kumpli. Równie przydatne bywa poruszanie się w trybie ostrożności (a więc - skradanie się). Możliwość wykorzystania tej opcji docenia się zwłaszcza wtedy, gdy ostatni, nazwijmy tego nieszczęśnika "cel", znajduje się w domku, do którego musimy podejść. Zwróćcie zaś uwagę, że oni słyszą równie dobrze jak my, i chłopak na pewno odwróci się w kierunku hałasu, jaki zrobi zbliżający się najemnik. Co się z tym wiąże - nie trzeba wspominać, że wróg dysponuje kompletem punktów akcji, a więc i możliwością wygarnięcia ze wszystkiego, co posiada... Czym zaś zwykło się kończyć "zgarnięcie" w klatkę piersiową i głowę kilku "uszlachetnionych" pocisków... nie mogę pisać - jestem zbyt wrażliwy... ;)

• **Mierzenie i oddawanie strzałów;** Posiadanie naładowanej broni, spostrzeżenie przeciwnika i przeżycie do momentu, gdy Twój najemnik będzie w stanie oddać swe strzały, to trzy niezbędne warunki, aby móc nawiązać walkę tzw. dystansową. Tu uwaga - widziany przez danego najemnika "cel" rozświetlany jest na czerwono, podczas gdy niewidoczny dlań, pozostający na planszy tylko dlatego, że widział go ktoś inny - pozostaje ciemny. Sporym ułatwieniem planowania ataków jest to, że na portretach najemników pojawiają się cyferki oznaczające widzianych przezeń wrogów - kliknięcie na nich wycentruje ekran na odpowiadającym cyfrze przeciwniku. Wtedy pozostaje już tylko zacisnąć zęby, pomodlić się chwilkę do wszystkich najemniczych bogów i pociągnąć za spust. To jednak, czy pocisk dosięgnie punktu swego przeznaczenia, zależy od wielu czynników. Naturalnie pierwszym jest wartość umiejętności strzeleckich najemnika - zasada jest uniwersalna w stosunku do wszystkich współczynników liczbowych w Jagged Alliance 2 - im większa liczba, tym lepiej dla umiejętności, jaką reprezentuje. A jako że to właśnie walka będzie przez całą grę tym, czemu poświęca się najwięcej czasu (nie oznacza to jednak automatycznie, że jest po prostu najważniejsza!), warto dysponować co najmniej czterema świetnie (a więc powyżej 85 punktów) strzelającymi najemnikami. Dzięki temu unikniesz rozczarowań, gdy na skutek poważnego postrzału Twego jedynego snajpera walka skończy się wskazaniem na przeciwnika. Ponadto tylko taka (lub większa liczba żołnierzy) wiedzących "jak trzymać, by trafić", gwarantuje powodzenie stosowania sprawdzającej się na ogół taktyki półkola (o czym za chwilę).

Jednak, na szczęście dla realizmu rozgrywki, nie tylko od osobistych zdolności zależy powodzenie oddanego strzału. Wpływ na lot mają warunki pogodowe (ciemno wszędzie, głucho wszędzie :), pozycja i stan naszego żołnierza, zasłona, za jaką znajduje się cel, sposób jego poruszania się, rodzaj i kaliber wykorzystywanej broni i jej ewentualne upgrade'y (lunetka snajperska i/lub celownik laserowy wydatnie poprawia celność, możecie mi wierzyć). Pamiętaj jednak, że tu, w przeciwieństwie do jedynki, nie ma czegoś takiego jak stuprocentowo bezpieczne ukrycie - jeśli jesteś w stanie dostrzec przeciwnika, możesz sprezentować mu pocisk! (to oczywiście, niestety, działa w dwie strony...).



Od czasu do czasu będziesz więc miał okazję podziwiania kunsztu strzelca (i engine'u gry), kiedy to pocisk po otarciu się o dwa drzewa grzęźnie w czole przewrotnego wroga... Naturalnie - nie ma on już wtedy takiej siły niszczącej jak bezpośredni, jednak spełnia swą najważniejszą (wówczas!) funkcję - rani przeciwnika, zmniejszając jego szansę trafienia, i dodatkowo "wysysa" z niego energię, umożliwiając w kolejnej turze podjęcie odrobinę śmielszych działań.



* Sam proces strzelania nie jest trudny, jednak początkowo może wywołać frustrację. A przecież wystarczy jedynie naprowadzić kursor na cel (niekoniecznie człowieka) i - jeśli zamierzasz przycelować - kliknąć kilkukrotnie prawym klawiszem myszy i posłać kulę kliknięciem lewego klawisza. Wspomniane klikanie odpowiada za przycelowanie - dokładniejsze, kosztem czasu, czyli punktów akcji, przymierzenie się do strzału. Zwykle, a już zwłaszcza przy próbach trafienia określonej lokacji na ciele przeciwnika (głowy, korpusu, nóg), opłaca się strzelanie na maksymalnej ilości poświęcanych na to punktów, na żółtym okręgu. Strzelanie serią (ang. Burst, stąd skrót klawiszowy 'B') to już zupełnie inna sprawa. Przede wszystkim nie wszystkie pukawki oferują możliwość posłania kilku pocisków naraz, każda strzelająca serią daje

jednak możliwość strzałów pojedynczych... Przy strzelaniu serią niemożliwe jest jednak "mierzenie strzału", możliwe jest natomiast "rozszerzenie" pola ostrzału. Kliknięcie i przytrzymanie lewego klawisza myszy oraz równoczesne jej przesuwanie sprawi, że zaczniemy "zakrzyżykowywać" coraz szerszy obszar. W ostatecznym rozrachunku jednak - in my humble opinion - niemal w ogóle nie opłaca się strzelać seriami! Z większych odległości praktycznie nie sposób trafić, a jeśli nawet, to z marnym skutkiem - 1 na 5 pocisków to fatalny stosunek... - a przecież pociski są kosztowne... Wyjątkiem od reguły jest sytuacja, gdy stajesz twarzą w twarz (do jakiś trzech pól) z przeciwnikiem - wtedy pociągnięcie serią pośle go w otchłanie piekieł znacznie pewniej niż dwa pojedyncze, mierzone strzały w głowę.

EKONOMIA

• Kopalnie. Kopalnie złota i srebra są niewątpliwie podstawowym źródłem funduszy, które roztrwonione zostaną na tak przyziemne potrzeby jak żołd najemników, zakup broni, amunicji, pancerzy, ekwipunku, szkolenie milicji, łapówki... W trakcie gry powinieneś tak rozplanować drogę podboju swego teamu, by "zahaczyć o" - i poprzez to móc zabezpieczyć - prostokąty



kopalń. Uważaj jednak, gdyż są one bezsprzecznie najlepiej strzeżonym celem o znaczeniu militarnym. Nastaw się również na usilne próby ich odbicia! Warto jest również przejść się po chodnikach świeżo "wyzwolonej" kopalni - grając w trybie Sci-Fi masz okazję zaliczyć bliskie spotkanie trzeciego stopnia ze stworkami występującymi jawnie przeciw naturze! Dodatkową atrakcją - również dla tych stojących mocno i obiema nogami na ziemi - jest fakt, że w trakcie zwiedzania uroczych komór i przodków gdzieniegdzie wpaść może w oczy odłamek srebrnej lub złotej skały... Ten zaś, po przeciągnięciu na ikonę "portfela", zmieni się w szeleszczący banknot.

• **Sprzedaż "komponentów" tygrysów.** Tak tak, te niezbyt przyjazne stworzonka mogą się na coś przydać - w San Mona znajdziesz znanego już z Deadly Games Mickey'a O'Rourke. Hm, no tak - ja też nie trawię tego wiecznie "niedospanego" handlarza bronią. Jedno jednak się w nim zmieniło: tym razem skupuje nie tyle używaną broń, co _zużyte_ tygrysy (kły, pazury, futro). Daje za nie całkiem niezłą kasę, więc chyba warto jest, zmierzając w tamtą stronę i broniąc się po drodze przed tymi "kociakami", na chwilę się dociążyć i dostarczyć mu wszystkich wartościowych resztek.

• **Oszczędność.** To szerokie pojęcie obejmuje nie tylko konieczność oszczędzania amunicji. Wskazuje również - przede wszystkim - na nadużywaną, a drenującą konto opcję zakupów u Bobby Raya. Owszem - ja też uważam, że niektóre z zabawek tam oferowanych mogą wzbudzić uzasadnioną ciekawość, jednak czy wszystkie warte są zakupu? Ot, chociażby taki "kaczy dziób" - czy nasz shotgun na pewno wymaga rozrzucenia śrutu w sposób, który choć trafi - nie rani? Ponadto zwróć uwagę, że przy niewielkich zakupach ich wartość zostanie wielokrotnie przemnożona - koszta samej przesyłki, a więc kasa wydawana w gruncie rzeczy _na_ nic_ są ogromne!

STRATEGIA

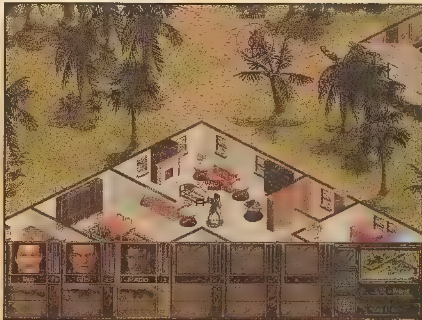
• **Twoje okno na świat - laptop.** Warto jest zaprzyjaźnić się ze swym laptopem. Dowódca grupy, który nie zna wszystkich swych możliwości, ba, pomija (gdyż po prostu o nich, np. nadchodzących raportach i mailach od Chivaldore, nie wie) przesłanki co do dalszego postępowania, rzadko odnosi sukcesy.

• **Na starcie nie próbuj oszczędzać na sprzęcie!** Rozpoczynając walkę o wolność i sprawiedliwość powinieneś dysponować grupą około pięciorga najemników (wynajętych na 24 godziny), koniecznie z wykupionym sprzętem (to ważne! - zdarzyło mi się zaniedbać tego i grupa przybyła do Arulco bez broni...). Pamiętaj, że ich zadaniem będzie przebicie się aż do lotniska (kwadrat B13) i przez całe miasto Drassen, aż do pierwszej kopalni. Dopiero wtedy bowiem zaczniesz odnotowywać jakikolwiek przychód. Jeśli stracisz na to zbyt wiele czasu, staniesz się niewypłacalny i... zostaniesz sam... Najemnicy rzadko dają się ponieść płomiennym ideom...

• **Daj spać braciom najemnikom!** To początkowo może wydawać Ci się dziwne, jednak warto dać swoim ludzim czas i możliwość... przespania się! W przeciwieństwie bowiem do pierwszego Jagged Alliance, w którym, gdy tylko kończył się dzień, najemnicy pozostawiani byli samym sobie - musisz opiekować się nimi bez przerwy. Możliwe jest wprawdzie niedopuszczenie do zaśnięcia naszego żołnierza i działanie nim nawet przez dwie pełne doby, jednak zmęczenie kolosalnie odbije się na jego statsach! Spadający pasek energii (niebieski) oznacza, że najemnik nie będzie w stanie w pełni wykorzystywać swej naturalnej szybkości reakcji, co - w języku mechaniki gry - oznacza, że po prostu będzie mieć mniej punktów akcji. Czym zaś grozi nagłe "zatrzymanie się" podczas biegu pod silnym ostrzałem przeciwnika, nie trzeba chyba precyzować!

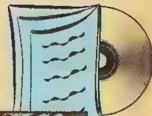
• **Próbuj realizować ustalony plan "rekonkwisty" państwa.** Stosując odpowiednie filtry, sprawdź, które z sektorów są najbardziej wartościowe tak dla Ciebie, jak wroga i skoncentruj się na ich zdobyciu. Później - trenując i odpowiednio kierując migracjami milicji - zabezpiecz punkty newralgiczne. Przesuwanie oddziałów milicji możliwe jest przy wykorzystaniu filtra "Lokalni rebelianci"

* A propos milicji zaś - nigdy, przenigdy nie zakładaj, że świeżo wyszkolone żółtodzioby będą w stanie zatrzymać zdeterminowanych zawodowców walczących pod sztandarami Deidranny! Miałem okazję walczyć w jednym sektorze wraz z tym moim pospolitym ruszeniem i przysięgam: jeśli ludzie naprawdę zachowywali się tak głupio w obliczu zagrożenia, ludzkość nigdy nie miałaby szansy stać się tym, czym jest obecnie. Z prostego powodu: "skończyłaby się" przy pierwszym wkurzonym mamucie... Dobrym nauczycielem pospolitego ruszenia, osobą która sprawdza się w zasadzie jedynie w tej funkcji, jest współpracownica Miguela, pierwszy wolontariusz w teamie - Ira Smythe. Ach, jeszcze jedno - możliwe jest awansowanie tubylców-amatorów na wyższe poziomy wtajemniczenia w sztuce zabijania: zdobywają doświadczenie tak jak my - po wygranych walkach.



• **Warto wiedzieć również, w jaki sposób korzystać z zaproponowanej przez twórców funkcji poruszania się po mapie Arulco z poziomu laptopa.** Wiadomo bowiem, że oczekiwanie, aż nasi najmici przemierzą w poprzek jakieś siedem sektorów, w czasie gdy cisza aż w uszy dzwoni, nie jest rzeczą emocjonującą. Chwała więc SirTech'om za to, że dzięki funkcji określenia przeznaczenia - jednej z dostępnych z poziomu laptopa, a znajdującej się w oknie przeznaczonym najemnikom, można zdefiniować trasę, którą chłopaki (i dziewczyny) pokonają samodzielnie. Wskazanie funkcji punktu przeznaczenia wyświetli kursor na mapie kraju, którym dokonamy wyboru drogi. Kliknięcie na sektor wskaże go, ponowne - wyda ludziom, których dotyczy, rozkaz wymarszu. Uważajcie jednak - w trakcie tranzytu najmici nie będą zajmować się drobiazgami w stylu porzuconego ekwipunku. Szczęście,



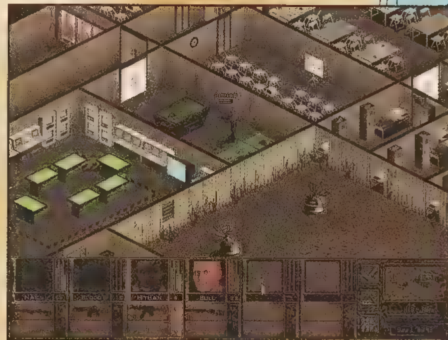


że meldują chociaż o napotkanych nieprzyjaciołach...

TAKTYKA

• **Walka wręcz.** Twoi ludzie to zaprawieni w bojach najemnicy, którzy dawno już przestali zwracać uwagę na pozostawiane w polu ciała. Nie obca jest im również walka na najkrótszych dystansach. Walka wręcz obejmuje zarówno cios pięścią, jak i pchnięcie nożem. Plusem podjęcia tej akcji jest to, że wróg może zostać wyeliminowany w niemal zupełnej ciszy, minusem - no cóż - że najpierw trzeba się doń zbliżyć na tyle, by móc go dosięgnąć. Ergo: wykorzystuj przy uzasadnionych okazjach.

• **Łażenie po dachach.** Korzystaj z możliwości chodzenia po dachach. Stojąc na dachu widzisz dalej i więcej. Narażasz się wprawdzie na reakcję przeciwnika, który spostrzegł na pobliskim dachu coś, czego nie powinno tam być, jednak generalnie warto jest od czasu do czasu wejść i sprawdzić, co w okolicy piszczy lub kto tupie. Nie warto natomiast (tak sądzę) strzelać z pozycji leżącej z dachu: jeśli bowiem jesteś w stanie kogoś widzieć - oznacza to, że i on Cię widzi. Jeśli zaś ukryjesz się pośrodku, to prawdopodobnie nie wystarczy Ci punktów akcji na podczołganie się do krawędzi, oddanie pojedynczego strzału i ponowne wycofanie na z góry upatrzoną pozycję... Słowem: dach jako miejsce dla zwiadowcy - i owszem; jako gniazdo snajpera jednak - nie warto.



Dodatek: Mały militarysta:

I. Rewolwery, pistolety i pistolety maszynowe:

	Nazwa	Kaliber	Poj. mag.	Ciężar	Obrażenia	Zasięg	AP na pocisk	Seria	AP na serię
1.	.38 Special	.38 Special	6 naboi	1,2 kg	22	13	7		
2.	Automag III	7,62mm NATO	5 naboi	1,6 kg	34	25	7		
3.	Barracuda	.357 Magnum	6 naboi	1,1 kg	24	15	11		
4.	Beretta 92F	9mm	15 naboi	1,2 kg	22	12	6		
5.	Beretta 93R	9mm	15 naboi	1,4 kg	22	12	6	3 naboje	11
6.	Colt .45	.45 ACP	7 naboi	1,4 kg	23	13	7		
7.	Desert Eagle	.357 Magnum	9 naboi	2,2 kg	24	13	11		
8.	Glock 17	9mm	15 naboi	0,8 kg	21	12	6		
9.	Glock 18	9mm	15 naboi	0,8 kg	21	12	7	5 naboi	11

II. Strzelby:

	Nazwa	Kaliber	Poj. mag.	Ciężar	Obrażenia	Zasięg	AP na pocisk	Seria	AP na serię
1.	CAWS	12 śrut	10 giłz	5 kg	40	13	9	3 naboje	13
2.	Remington M870	12 śrut	7 giłz	4 kg	32	13	13		
3.	SPAS-15	12 gauge	7 giłz	4,2 kg	32	13	9		

III. Karabinki automatyczne:

	Nazwa	Kaliber	Poj. mag.	Ciężar	Obrażenia	Zasięg	AP na pocisk	Seria	AP na serię
1.	AKSU-74	5,45mm	30 naboi	4,3 kg	26	20	6	4 naboje	9
2.	FN P90	5,7mm	50 naboi	3,1 kg	30	23	6	5 naboi	10
3.	HK MP53	5,56mm	30 naboi	4,1 kg	25	28	7	3 naboje	11
4.	HK MP5	9mm	30 naboi	2,3 kg	23	20	6	5 naboi	10
5.	MAC-10	.45 ACP	30 naboi	4,2 kg	27	26	7	5 naboi	11
6.	Thompson M1A1	.45 ACP	30 naboi	4,9 kg	24	23	6	4 naboje	13
7.	Type 85	7,62mm WP	30 naboi	2,1 kg	23	20	6	4 naboje	13

IV. Karabiny:

	Nazwa	Kaliber	Poj. mag.	Ciężar	Obrażenia	Zasięg	AP na pocisk	Seria	AP na serię
1.	AK-74	5,45mm	30 naboi	4,6 kg	28	35	5	3 naboje	9
2.	AKM	7,62mm WP	30 naboi	5,6 kg	29	25	5	3 naboje	8
3.	C-7/M16A2	5,56mm	30 naboi	4,2 kg	30	40	6	3 naboi	10
4.	Colt Commando	5,56mm	30 naboi	2,9 kg	29	20	6	4 naboje	10
5.	Dragunov	7,62mm WP	10 naboi	6,1 kg	32	75	13		
6.	FA-MAS	5,56mm	30 naboi	3,9 kg	30	25	5	3 naboje	9
7.	FN-FAL	7,62mm NATO	20 naboi	4,8 kg	32	42	5	3 naboje	9
8.	HK G3A3	7,62mm NATO	20 naboi	4,9 kg	31	30	7	3 naboje	11
9.	HK G11	4,7mm	50 naboi	4,2 kg	27	25	7	3 naboje	8
10.	HK G41	5,56mm	30 naboi	4,5 kg	29	30	7	3 naboje	10
11.	M-14	7,62mm NATO	20 naboi	3,2 kg	33	33	7	4 naboje	11
12.	M24	7,62mm NATO	5 naboi	7,5 kg	31	80	13		
13.	Ruger Mini-14	5,56mm	30 naboi	3,2 kg	30	25	7		
14.	SKS	7,62mm WP	10 naboi	4,3 kg	31	30	7		
15.	Steyr AUG	5,56mm	30 naboi	4,9 kg	30	30	7	3 naboje	10

V. Ciężkie karabiny maszynowe:

	Nazwa	Kaliber	Poj. mag.	Ciężar	Obrażenia	Zasięg	AP na pocisk	Seria	AP na serię
1.	FN Minimi	5,56mm	30 naboi	7,5 kg	28	50	7	5 naboi	11
2.	HK 21	7,62mm NATO	20 naboi	10,8 kg	32	50	7	5 naboi	15
3.	RPK-74	5,45mm	30 naboi	6,3 kg	30	50	7	5 naboi	10

Większość broni dwuręcznej może zostać wyposażona w dodatkowe "gadżety":
- Bipod - nóżki
- Duckbill - "kaczy dziób" (tylko strzelby)
- Talon Grenade Launcher - granatnik
- Laser Sight - celownik laserowy
- Silencer - tłumik (większość pistoletów)
- Sniper Scope - lunetka snajperska

• **Naloty bombowe.** Tu sprawa jest prosta (bo i ciężko wymyślić inny sposób): kryj się przed nalotami w budynkach! Każdy najemnik znajdujący się w trakcie nalotu na odkrytej przestrzeni naraża siebie i innych na - dosłownie - ogień z nieba!

• **Pływanie.** Jeśli naprawdę nie musisz pływać - nie rób tego! Podczas przyjemnej zapewne w tym klimacie kąpiółki niszczeje Ci cały sprzęt, zmywa się kamuflaż, na domiar zaś złego - męczysz się. Ponadto, jeśli zostaniesz przyuważony przez przeciwnika w momencie, gdy stoisz po kolana w wodzie, nie łudź się, że pozwoli Ci się stamtąd ewakuować. Przeciwnie - zrobi, co w jego mocy, byś z wody tej już nie wyszedł...

• **Walka w nocy.** Warto pamiętać - więcej: zakodować sobie w genach, że - w przeciwieństwie do pierwszego Jagged Alliance - walka_nie_kończy_się_gdy_zachodzi_słońce! Przeciwnie - często dopiero po zapadnięciu ciemności zaczyna się prawdziwie mordercza młóca! Na całe nasze szczęście chłopaki Deidranny niechętnie atakują w nocy... Jeśli jednak zdarzy się tak - pamiętaj: Twoi ludzie nie widzą nawet w połowie tak dobrze jak w dzień. Nie próbuj więc stosować taktyki, jaka zwykle sprawdza się w dzień! Ostrożne posuwanie się naprzód i wykańczanie przeciwników z daleka przestaje się sprawdzać...Zamiast tego postępowałem w ten oto sposób: najprostszą taktyką walki jest poruszanie się w trybie ostrożności (skradania) w przygięciu, a w momencie spostrzeżenia przeciwnika (będziesz wiedział - kula świśnie Ci koło ucha... :) natychmiastowe przypadnięcie do ziemi i... o ile to możliwe - wycofanie się! Powód: przeciwnicy zwykle walczą grupami, wzajemnie osłaniając się ogniem. Jeden z Twoich najemników zaś nie podoła sprawianemu przez całą grupkę zagrożeniu (jest noc i współczynnik celności jest cięty przez spore modyfikatory ujemne). Zamiast tego więc podpełznij pozostałymi najemnikami i utwórz z nich swego rodzaju wycinek okręgu, którego centrum stanowić będzie przeciwnik. Wówczas, kiedy co najmniej jedna osoba będzie stale widzieć przeciwnika (nie zdradzaj jej pozycji - np. wystrzałem!), pozostawaj w miejscu, módl się do wszystkich bogów, by któryś z ich pocisków nie trafił żadnego z Twoich, i pluj ogniem, nie przejmując się faktem, że nie widzisz przeciwnika - któraś z serii powinna trafić... W razie potrzeby, czyli średnio



co jakieś dwie tury - zmieniaj dyskretnie pozycję... - choćby i najlepsza nie jest w stu procentach bezpieczna... Później - będąc już w posiadaniu pewnej "bazy technologicznej" - walka stanie się prostsza. Mimo to nie zalecam walczyć w nocy! Z kilku co najmniej względów nie jest to opłacalne: najemnicy wychodzą z nich potrzaskani i ubożsi w amunicję znacznie bardziej niż z pojedynków w promieniach słońca, działając w nocy szybciej się męczą, co odbija się na ich charakterystykach (ubytek energii - pasek niebieski - wpływa niekorzystnie na pulę punktów akcji, z jakich korzysta postać w czasie walki), wreszcie: tracą przewagę wynikającą z faktu, że są częstokroć jednymi z najlepszych strzelców świata - na tak małych dystansach, na jakich toczy się walka przy księżycu, umiejętności nie odgrywają już tak dużego znaczenia jak normalnie. Słowem: lepiej poczekać te kilka godzin do świtu, przespać się, ponaprawiać broń... - oni i tak nie zaatakują...

HINTY

• **Kra... er... pożyczki;** Nie wahaj się kłaść łap na wszystkim, co w trakcie gry może okazać się bardziej przydatne Tobie niż obecnemu właścicielowi. Ten przecież rozumie, że robisz to wszytko _wyłącznie_ dla jego dobra, i gdy na bramie pałacu królewskiego zawisną prawdziwe królewskie sztandary - o ile nie zapomnisz ;) - wszystko zostanie zwrócone.

• **Rozmowy.** Strategia prowadzenia rozmów wyjaśniona jest w instrukcji, jednak nie zawadzi przypomnieć, że toczysz je w trzech "tonacjach": przyjaznej, neutralnej (mówisz bez ogródek), jawnie wrogiej (posługujesz się groźbami). Warto pamiętać, że w zależności od tego, jak Ty mówisz do ludzi, tak ludzie będą mówić do Ciebie.

• **Łapówy.** Każdy lubi dostawać coś za nic. Co dopiero, gdy tym podarunkiem jest szeleszczący cash. Dzięki temu, że będziesz od czasu do czasu hojny (w granicach rozsądku i znaczenia "kupowanego"), możesz zmienić nastawienie NPC-a do Twojego teamu. Co ciekawe - nie możesz przekupywać obcych niektórymi wartościowymi przedmiotami, jakie posiadasz - nie wezmą ich...

• **Prawdopodobnie bardzo szybko zacznie brakować Ci miejsca w kieszeniach kamizelek najemników.** Kiedy dojdzie do tego, że przed Tobą spoczywać będzie wartościowa zabawka, a Ty nie będziesz już mieć możliwości jej podniesienia - popróbuj poskładać przedmioty jednego typu (np. amunicja z dwóch na wpół wystrzelanych magazynków) w jeden. Rezygnuj też z dźwigania przedmiotów, o których wiesz, że i tak w praktyce się nie przydają: manierek, amunicji do 38-mek i 45-tek i tym podobnego badziewia.



• **Problem zaciętej broni;** ten przytrafiający się zazwyczaj w chwili, gdy broń jest po prostu najniezbędniejsza "drobiazg" nieodmiennie powoduje u grających spektakularne (iskry ;) zgrzytanie zębami. Czasem - w sytuacji, gdy broń jest w niezłym stanie technicznym - wystarczy jednak jedynie pociągnąć za spust kilkukrotnie, by blokujący zamek pocisk opuścił leże i by móc podjąć zakłóconą walkę. Jeśli w ogóle ma kto wracać... ;)

• **W menu opcji możesz dokonać wyboru, jakim "wskaźnikiem" zamierzasz posługiwać się w trakcie rozgrywki: dwu- czy trójwymiarowym;** odpowiednio: kwadrat spoczywający na poziomie podeszew butów najemnika lub prostopadłościan obejmujący całą jego sylwetkę. Różnica praktycznie nie istnieje, jednak weterani walk z UFO pozostaną prawdopodobnie przy prostopadłościanie.

• **Możliwe jest - lecz wyłącznie w real-timie - zaznaczenie grupy najemników metodą znaną ze strategii czasu rzeczywistego (przeciągając kursor i zarazem przytrzymując lewy klawisz myszy nad grupą) oraz dołączanie do, lub wyłączanie z grupy, pojedynczych żołnierzy, wciskając przy kliknięciu na postaci klawisz ALT.** Pojedyncze kliknięcie w danym punkcie mapy pośle zaznaczoną postać lub grupę we wskazany punkt (krok marszowy), szybkie podwójne natomiast - sprawi, że puszczą się biegiem. Pamiętaj jednak, że zmuszając najemników do biegów długodystansowych, przyczyniasz się walnie do zwiększania ich zmęczenia. To zaś może sprawić, że w chwili gdy punkty akcji będą Ci najbardziej potrzebne - zabraknie ich!



• **Czasem zdarza się, że niektórzy z najemników, nie próbując negocjować warunków, zwijają manatki i odlatują do domu.** Mnie zwykle wówczas zalewała fala żółci. Nie dlatego, że traciłem dobrego człowieka i osłabiałem team (-y), lecz przede wszystkim dlatego, że pomimo faktu, iż pozostawiali oni sprzęt, jakim dysponowali, to miałem kłopoty, by go pozbierać. Można to jednak czasem zrobić z poziomu mapy. Jeśli w sektorze, w którym leży całe porzucone dobro, znajdzie się najemnik, będziesz mógł zebrać co cenniejsze zabaweczki.

• **QUICKSTART'cik**
Jako że ja sam miałem niewielkie problemy ze znalezieniem - jak to się mówi - kontaktu z podziemiem, podaję gotowy przepis:
- po wylądowaniu w Omercie i rozwaleniu okupujących ją żołnierzy porozmawiaj z Pacosem (dzieckiem stojącym pośrodku placu). Kiedy zacznie uciekać - idź za nim. - porozmawiaj w _przyjazny_ sposób z jego matką - Fatimą. Pokaż jej list od Enrique do Miguela. Zaprowadzi Cię do kwatery głównej powstańców.



- porozmawiaj z Miguelem Cordoną (otrzymasz zadanie przedarcia się do Drassen i odnalezienia ojca Jasia Wędrowniczka ;)). Spróbuj go nająć. Poleci Ci swojego człowieka - Irę Smythe.
- najmij ją i skieruj się do Drassen...

To tyle. Jak na razie. Jeśli bowiem na skrzynce Plusa znajdę ślady zainteresowania tematem i uzasadnione propozycję poszerzenia tekstu instruktażowego o Jagged Alliance 2 - tylko bez elementów, które tłumaczy instrukcja! - postaram się wywalczyć miejsce na mały apendyks. Czekam więc na Wasze strategie, tipsy, hinty, przemyślenia. Die, Deidranna! :) - tym optymistycznym akcentem żegna się - do następnego razu

Gem.ini

producent: **Activision**
platforma: **PC**

Civilization: Call to Power cz. 2

W obecnym numerze kończymy spotkanie z najnowszym wcieleniem Cywilizacji listą budynków, cudów świata oraz ustrojów, podaną w formie maksymalnie skompresowanej - w końcu w tej grze liczy się przede wszystkim jakość, a nie fajerwerki.

3. Budynki:

Nazwa: Nazwa budynku. W nawiasie podano nazwę polską.
Koszt budowy: jednorazowy koszt postawienia danego budynku.
Koszt utrzymania: ...danego budynku opłacany w każdej turze.
Nauki: niezbędne, by móc zbudować dany budynek.
Zastrzeżenia: określa środowisko, w jakim może - tylko i wyłącznie - znaleźć się dany budynek. Możliwe są cztery rozwiązania: brak, budynek może być zbudowany na lądzie, w kosmosie, w wodzie.
Efekt: ...zaistnienia budynku w danym mieście.
Opis: krótka notka opisująca budynek.
Przydatność: subiektywna (sic!) ocena (od 1 do 5).

Nazwa: Academy (akademia)
Koszt budowy: 540
Koszt utrzymania: 4
Nauki: Philosophy (3WK) i Religion (1F)
Zastrzeżenia: tylko na lądzie
Efekt: +50% Nauki; +1/2 Nauki od mieszkańca
Opis: Jeżeli zaczniesz inwestować w akademie, nie bacząc na ich późniejszy koszt utrzymania, będziesz w stanie dużo szybciej wynajdować inne nauki. Bardzo przydatny budynek, szczególnie w dużych miastach - kiedy możesz pozwolić sobie na zamianę robotników w naukowców.
Przydatność: 5

Nazwa: Airport (Port lotniczy)
Koszt budowy: 2500
Koszt utrzymania: 20
Nauki: Aerodynamics (1L) i Mass Production (7OM)
Zastrzeżenia: tylko na lądzie
Efekt: +50% Złota; +100% Zanieczyszczeń
Opis: By zbudować port lotniczy, musisz wydać od razu 2500 złota, a później co turę opłacać 20 jednostek monetarnych na jego utrzymanie. Lotnisko rekompensuje to, dodając do Twojego skarbca 50% złota, ale powoduje, że zanieczyszczenia w miastach wzrastają o 100 procent. Przydatne tylko w dużych miastach, w których zbudowane są budynki "oczyszczające".
Przydatność: 3

Nazwa: Aqua-Filter (Filtr wodny)
Koszt budowy: 8000
Koszt utrzymania: 5
Nauki: Fuel Cells (7K) i Superconductor (3EL)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: -5 do Przeludnienia
Opis: Nie dość, że przeludnienie powoduje po większym czasie zanieczyszczenia w miastach, to jeszcze fatalnie wpływa na happiness w mieście. Jednym z najskuteczniejszych sposobów zmniejszenia polucji jest budowa filtrów wodnych. Mimo swej ceny budowa jest opłacalna, jeżeli w mieście panuje spore przeludnienie.
Przydatność: 5

Nazwa: Aqueduct (Akwedukt)
Koszt budowy: 405
Koszt utrzymania: 3
Nauki: Engineering (4K)
Zastrzeżenia: tylko na lądzie
Efekt: +20% Żywności; -2 do Przeludnienia
Opis: Jak na erę, w której się pojawia ten budynek, dużo daje Twojemu miastu. Nie dość, że zmniejsza przeludnienie, a co za tym idzie - zanieczyszczenia, o dwie jednostki, to jeszcze zwiększa żywność dostarczaną do miasta o 20 procent. Proponuję budowanie akweduktów we wszystkich miastach, nie bacząc na koszt utrzymania.
Przydatność: 4

Nazwa: Arcologies (Arkologie)
Koszt budowy: 5000
Koszt utrzymania: 15
Nauki: Arcologies (8K)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: -4 do Przeludnienia
Opis: Patrząc na efekt, jaki wywiera dla miasta, Arkologie wydają się być bliźniaczą budowlą filtrów wodnych. W rzeczywistości jednak wyraźnie im ustępują. Koszt budowy mają mniejszy, lecz koszt utrzymania jest aż trzykrotnie(!) większy. Buduj arkologie tylko w miastach, w których, mimo budowy filtrów wodnych, zanieczyszczenie jest bardzo wysokie, głównie w tych największych.
Przydatność: 3

Nazwa: Bank (Bank)
Koszt budowy: 1125
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Banking (3E) i Jurisprudence (2WK)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +50% Złota; zatrudnia kupców
Opis: Wiadome jest, że ilość złota jest najważniejszym czynnikiem w grze. Bank jest więc jednym z ważniejszych budynków, ponieważ zwiększa w mieście dostęp złota o 50% oraz zatrudnia specjalistów - kupców, którzy jeszcze przyczyniają się do pomnożenia złota w Twoim skarbcu. Buduj banki we wszystkich miastach - koszty ich budowy szybko się zwrócą.
Przydatność: 5

Nazwa: Beef Vat (Kadź z wołowiną)
Koszt budowy: 3000
Koszt utrzymania: 3
Nauki: Genetic Tailoring (6M)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: Zapobiega głodowi
Opis: Buduj w tylko tych miastach, w których dostęp do żywności jest znikomy i nic nie wskazuje na to, by miało się to w najbliższym czasie zmienić. Być może i przydatny, lecz moim zdaniem lepiej jest postawić na fuel tanki w okolicach miast.
Przydatność: 2

Nazwa: Bio Memory Chip (Wszczep Pamięci)
Koszt budowy: 2800
Koszt utrzymania: 5
Nauki: Neutral Interface (5EL)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +50% Nauki; +1 Nauki od mieszkańca
Opis: Późno dostępny, ale bardzo przydatny. Zwiększa w mieście wynalazczość o 50 procent oraz dodaje od każdego mieszkańca 1 do Nauki. Przydatne tak w dużych miastach - możesz przerobić robotników w naukowców - jak i małych - zwiększa wynalazczość w mieście o 50 procent. Koszt budowy i koszt utrzymania są małe, więc nie hamuj się i buduj je wszędzie.
Przydatność: 5

Nazwa: Body Exchange (Zmiana ciała)
Koszt budowy: 10000
Koszt utrzymania: 50
Nauki: Live Extension (6EL)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +3 do Radości
Opis: Fajna sprawa, ale dopiero pod koniec gry i dla bogatych cywilizacji. Koszt budowy może zniechęcić niejednego, koszt utrzymania również nie należy do małych. W dodatku zmiana ciała zwiększa radość w mieście o 3, więc nie daje zbyt wiele. Radzę budować tylko w miastach, w których zadowolenie jest bardzo małe. Generalnie - mało przydatny.
Przydatność: 2

Nazwa: Capitol (Stolica)
Koszt budowy: 405
Koszt utrzymania: 0
Nauki: Stone Working (2K)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: zmiana stolicy państwa
Opis: Stolica może być zbudowana tylko w jednym wybranym mieście, a budowa Capitolu w innym mieście jest tylko jej przeniesieniem. Opcja ta wydaje się mało przydatna, ale jeżeli podczas najazdu wroga utracisz swoją stolicę, będzie to początkiem chaosu w państwie, a ponadto może wywołać konieczność utworzenia oddzielnej cywilizacji.
Przydatność: Po prostu być musi

Nazwa: Cathedral (Katedra)
Koszt budowy: 2475
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Perspective (5K) i Banking (3E)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +3 Zadowolenie (+1 w Komunizmie; +5 w Teokracji)
Opis: Bardzo przydatna, szczególnie w ustroju teokratycznym, kiedy zadowolenie w miastach zwiększa się aż o pięć jednostek. Zalecam budować tylko w wybranych miastach, a to ze względu na koszty produkcji tego budynku. Po wybudowaniu dużej liczby katedr zbuduj cud świata: Hagia Sophia, dwukrotnie zwiększający efekt katedr i świątyń.
Przydatność: 3

Nazwa: City Clock (Zegar miejski)
Koszt budowy: 1620
Koszt utrzymania: 5
Nauki: Mechanical Clock (2OM) i Ocean Faring (4P)
Zastrzeżenia: tylko na lądzie
Efekt: +1 Złota od mieszkańca
Opis: Sam chyba domyślasz się, że budowa zegary miejskiego w miastach mniejszych niż "piątka" po prostu mija się z celem. Opłacalne jest budowanie zegarów miejskich tylko w tych miastach, w których liczba ludności jest dwukrotnie większa niż Koszt utrzymania zegara.
Przydatność: 3

Nazwa: City Wall (Mury miejskie)
Koszt budowy: 405
Koszt utrzymania: 3
Nauki: Stone Working (2K)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: +4 do Obrony, zapobiega niewolnictwu i 50% szans na zapobieżenie przemianom w mieście
Opis: Mury miejskie są bardzo przydatne w miastach będących zarazem strażnicami granicznymi Twojego państwa. Zwiększają one obronę w danym mieście o 3 jednostki, zapobiegają "wyciąganiu" niewolników z tego miasta oraz mają 50 procent szansy na ochronę przed "przerobieniem" tego miasta przez wrogie jednostki, takie jak np. Kapłani.
Przydatność: 4

Nazwa: Coliseum (Koloseum)
Koszt budowy: 1035
Koszt utrzymania: 8
Nauki: Engineering (4K)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: +2 do Zadowolenia
Opis: Jako że Inżynieria dostarcza Tobie dwóch podobnych do siebie wynalazków (Koloseum i Akwedukt), nie opłaca się budować ich obu w jednym mieście. Ja jestem skłonny twierdzić, że w miastach generalnie należy budować akwedukty, a tylko w sytuacjach krytycznych (braki żywności, przedłużająca się wojna) - koloseum.
Przydatność: 3

Nazwa: Computer Centre (Centrum komputerowe)
Koszt budowy: 2400
Koszt utrzymania: 24
Nauki: Computer (2EL)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +50% Nauki; +1/2 Nauki od mieszkańca
Opis: Pojawia się odrobinę wcześniej niż Bio Memory Chip, lecz jest praktycznie tak samo przydatny. Według mnie właśnie takie wynalazki, zwiększające naukę, są najbardziej przydatne. Buduj w każdym mieście, nie bacząc na cenę budowy i koszt utrzymania, który - nie da się ukryć - do małych nie należy.
Przydatność: 5

Nazwa: Courthouse (Sąd)
Koszt budowy: 270
Koszt utrzymania: 2
Nauki: Jurisprudence (2WK)

Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: -50% Przestępczości
Opis: Budynki sądu zmniejszają przestępczość w danym mieście o 50%. Jeżeli masz małe państwo a dużą przestępczość, powinieneś zbudować je we wszystkich miastach. Jeżeli jednak masz więcej niż około osiem miast, taniej i szybciej będzie zbudować cud świata: Chichen Itza.
Przydatność: 2

Nazwa: Drug Store (Apteka)
Koszt budowy: 3000
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Pharmaceuticals (3M)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +3 do Zadowolenia; +25% Produkcji
Opis: Co za mylna nazwa :). Apteka jest na tyle przydatna, że nie tylko zwiększa zadowolenie w danym mieście, ale także sprawia, że rozbudowa miasta trwa o 25% szybciej. Opłaca się budować w każdym mieście.
Przydatność: 5

Nazwa: Eco-Transit (Eko tranzyt)
Koszt budowy: 3500
Koszt utrzymania: 15
Nauki: Fuel Cells (7K) i Superconductor (3EL)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: -200% Zanieczyszczeń
Opis: Największe zalety eko tranzytu to stosunkowo mały koszt utrzymania oraz zmniejszenie zanieczyszczenia w danym mieście aż o dwieście procent. Przydatne, jeżeli miasto jest już zbyt zanieczyszczone lotniskami czy rafineriami. Buduj w każdym mieście, w kolejności od największych lub najbardziej zanieczyszczonych po najmniejsze i najczystsze.
Przydatność: 4

Nazwa: Factory (Fabryka)
Koszt budowy: 2025
Koszt utrzymania: 20
Nauki: Industrial Revolution (4OM) i Cannon Making (5WO)
Zastrzeżenia: brak
Efekt:+50% Produkcji; +100% Zanieczyszczeń, zatrudnia robotników
Opis: Bardzo kontrowersyjny budynek. Z jednej strony zwiększa produkcję w mieście o 50 procent oraz zatrudnia robotników, lecz z drugiej strony zwiększa zanieczyszczenia w danym mieście o 100%. Radziłbym nie budować fabryki, dopóki nie będzie zbudowany w mieście przynajmniej jeden budynek eliminujący zanieczyszczenia.
Przydatność: 4

Nazwa: Forcefield (Pole siłowe)
Koszt budowy: 6000
Koszt utrzymania: 30
Nauki: Unified Physics (4EL)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +12 Obrony
Opis: Ujednolicenie fizyki daje Tobie możliwość budowy pól siłowych oraz cudu świata: narodowej tarczy. Jeżeli Twoje państwo jest już bardzo rozrośnięte, a Ty prowadzisz wojnę z kilkoma wrogami naraz, to bardziej opłaca się Tobie zbudowanie tarczy narodowej. W innym wypadku powinieneś zbudować pola siłowe w ważniejszych dla Ciebie miastach.
Przydatność: 4

Nazwa: Fusion Plant (Elektrownia atomowa)
Koszt budowy: 10000
Koszt utrzymania: 30
Nauki: Fusion (6F) i Unified Physics (4EL)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +50% Produkcji; -100% Zanieczyszczeń
Opis: Budowa tego budynku może być bardzo przykra dla Twojej kieszeni, lecz w zamian otrzymujesz zwiększenie produkcji w mieście o 50% oraz zmniejszenie zanieczyszczeń w mieście o 100%. Buduj przede wszystkim w Twoich najwspanialszych i najlepiej rozwijających się miastach.
Przydatność: 3

Nazwa: Granary (Spichlerz)
Koszt budowy: 540
Koszt utrzymania: 1
Nauki: Agriculture (1AW)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: 50%-owa redukcja ilości żywności wymaganej do rozbudowy miasta
Opis: Jak na jeden z pierwszych wynalazków, daje on Tobie bardzo dużo. Wiadome jest przecież, że na początku gry najważniejsza jest rozbudowa pierwszych miast, bo dzięki nim można budować kolejne miasta. Jednak by móc cokolwiek rozwijać, potrzebna jest żywność, a ta szybko się kończy. Mając spichlerz, na rozbudowę miasta przeznaczane jest tylko 50% danej żywności.

Przydatność: 5

Nazwa: Hospital (Szpital)
Koszt budowy: 2250
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Medicine (1M) i Optics (3F)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: -3 do Przeludnienia
Opis: Szpital to kolejny budynek do walki z przeludnieniem. Jeżeli masz pobudowane akwedukty i kolosea, a mimo to miasto nadal jest przeludnione, powinieneś zdecydować się na budowę szpitali. I choć aż o 3 zmniejszają przeludnienie, to i tak powinny być tylko dodatkiem do akweduktów.
Przydatność: 3

Nazwa: House of Freezing (Zamrażarka:)
Koszt budowy: 5000
Koszt utrzymania: 25
Nauki: Cryonics (7M)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +50% Złota; +5 Zadowolenia przy Teokracji
Opis: Głównym zadaniem domu zamrażania jest powiększenie dochodów Twojego skarbca o 50 procent. Jeżeli dominującym ustrojem jest u Ciebie Teokracja, dostajesz także +5 bonusu do zadowolenia w mieście. Mimo że koszt budowy nie należy do najmniejszych, to jednak koszty budowy powinny się po pewnym czasie zwrócić.
Przydatność: 3

Nazwa: Incubation Centre (Centrum inkubacyjne)
Koszt budowy: 2500
Koszt utrzymania: 25
Nauki: Human Cloning (5M)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +25% Produkcji
Opis: Zbudowany w jednym z Twoich miast zwiększa produkcję o 25%, łącząc przy tym swój efekt z takimi budynkami, jak fabryka czy młyn. Koszt utrzymania budynku jest stosunkowo wysoki, więc radziłbym go budować w miastach-gigantach lub w miastach, w których budowa jakiegoś budynku trwa bardzo długo.
Przydatność: 3

Nazwa: Marketplace (Plac handlowy)
Koszt budowy: 675
Koszt utrzymania: 5
Nauki: Domestication (2AW)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: +50% Złota; zatrudnia kupców
Opis: Plac handlowy łączy się z przychodami w Twoim mieście. Nie dość, że zwiększa dochody Twojego skarbca o 50 procent, to jeszcze będziesz mógł zatrudniać kupców, jeszcze bardziej zwiększających stan Twojego "portfela".
Przydatność: 5

Nazwa: Mikro Defence (Mikro obrona)
Koszt budowy: 3500
Koszt utrzymania: 15
Nauki: Human Cloning (5M)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: Chroni przed zakażeniami i nano-atakami
Opis: Prędzej czy później nadejdzie taki czas w grze, że będziesz prowadził wojnę bakteriologiczną ze swoim oponentem. Ta wojna ma to do siebie, że bardzo osłabia obie strony, praktycznie zrównując miasta z ziemią. Najlepszym wyjściem jest tutaj budowanie mikro obrony w miastach, które są najbardziej narażone na ataki wroga. Koszt budowy jest znaczny, ale przecież dużo ważniejsze jest miasto.
Przydatność: 4

Nazwa: Mill (Młyn)
Koszt budowy: 1125
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Agricultural Revolution (1OM)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: +50% Produkcji
Opis: Młyn bardzo przyda się w Twoich miastach, ponieważ zwiększa w nich produkcję aż o 50%, a ponadto jego efekt może być złączony z np. centrum inkubacyjnym. Pamiętaj jednak, że zwiększenie produkcji łączy się z ryzykiem zwiększenia niezadowolenia oraz zanieczyszczeń w danym mieście. Ale jak na tak wczesny okres gry, powinieneś zbudować młyny we wszystkich Twoich miastach.
Przydatność: 5

Nazwa: Mind Controller (Kontroler umysłu)
Koszt budowy: 10000
Koszt utrzymania: 50
Nauki: Mind Control (8M)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: Chroni przed niezadowoleniem i niewolnictwem; 50% obrony przed przemianą w mieście
Opis: Jest wspaniałym budynkiem, ale spójrzmy na niego bardziej krytycznie. Chroni przed niewolnictwem - ale w tej części rozgrywki niewolnictwa już praktycznie nie ma. Daje obronę przed przemianą w mieście, ale komu chce się walczyć takimi sposobami? Jest bardzo, bardzo drogi, lecz w zamian w mieście panuje zadowolenie. Chyba lepiej postawić jest na AI Entity - cud świata zwiększający zadowolenie w każdym z Twoich miast.
Przydatność: 2

Nazwa: Movie Palace (Ośrodki kinowe)
Koszt budowy: 1500
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Electrification (6K) i Electricity (1EL)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: Zmniejsza niezadowolenie z wojny o 50%
Opis: Gdy prowadzisz wojnę, Twoje najbardziej wysunięte miasta mają powody do niezadowolenia. Ryzyko wtargnięcia wrogów do miasta, koszty utrzymania jednostek, a także umiłowanie wolności powoduje, że radość w Twoich miastach drastycznie maleje. Dobrze jest wtedy budować w nich kina, zmniejszające niezadowolenie z ciągnącej się wojny o 50%.
Przydatność: 4 podczas wojen

Nazwa: Nanite Factory (Nano-fabryka)
Koszt budowy: 4000
Koszt utrzymania: 30
Nauki: Nano Assemby (10OM)
Zastrzeżenia: Tylko w kosmosie
Efekt: Złoto = szybka produkcja
Opis: Koszt budowy oraz koszta utrzymania są bardzo wysokie, a ponadto Nano-fabryki możesz budować tylko i wyłącznie w kosmosie. Dzięki temu za to będziesz mógł szybko rozbudowywać swoje kosmiczne miasta, nie płacąc dużo za szybką budowę budynku, jednostki czy cudu świata.
Przydatność: 3

Nazwa: Nuclear Plant (Elektrownia atomowa)
Koszt budowy: 5500
Koszt utrzymania: 45
Nauki: Quantum Physics (5F)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +50% Produkcji; -50% Zanieczyszczeń
Opis: Kolejny bardzo kontrowersyjny budynek. Z jednej strony zwiększasz produkcję w danym mieście o 50%, przy okazji o tyle samo zmniejszając zanieczyszczenia, natomiast z drugiej strony... Koszt budowy jest bardzo wysoki, natomiast utrzymanie tego budynku jest już zabójcze. Polecam tylko bogatym cywilizacjom lub miastom.
Przydatność: 5 dla bogaczy

Nazwa: Oil Refinery (Rafineria naftowa)
Koszt budowy: 3500
Koszt utrzymania: 20
Nauki: Oil Refining (6OM) i Chemistry (2M)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie i w morzu
Efekt: +50% produkcji; +200% zanieczyszczeń
Opis: Rafinerie zwiększają produkcję w mieście o 50%, ale za jaką cenę! Zanieczyszczenie zwiększa się momentalnie o 200 procent. Czy się opłaca? Chyba że masz w mieście dużo oczyszczalni, w innym wypadku budowa rafinerii mija się z celem.
Przydatność: 2

Nazwa: Publishing House (Budynek wydawniczy)
Koszt budowy: 540
Koszt utrzymania: 6
Nauki: Printing press (5WK)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: +25% do Nauki; +1/2 Nauki od mieszkańca
Opis: Tym razem mamy chyba do czynienia z najlepszym z najlepszych budynkiem w swojej kategorii. Zwiększa on naukę w mieście o kolejne 25 procent oraz o połowę od każdego mieszkańca, a przy okazji kosztuje praktycznie grosze, a i koszt utrzymania nie jest zbyt wielki. Buduj w każdym mieście.
Przydatność: 5

Nazwa: Rail Launcher (Poręcz-wyrzutnia)
Koszt budowy: 6000
Koszt utrzymania: 15
Nauki: Super conductor (3EL) i Space Flight (4L)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie i w morzu
Efekt: Wystrzeliwuje jednostkę w przestrzeń
Opis: Jeżeli planujesz już dominację w kosmosie, powinieneś zacząć budować rail launchery i prowadzić badania kosmosu. Są one drogie, ale na dłuższą metę dzięki nim będziesz gotowy do ekspansji kosmicznej. Ponadto możesz wrzucać w kosmos lekkie jednostki, jak space marine, i dzięki temu atakować z zaskoczenia wrogie miasta.
Przydatność: 4



Nazwa: Robotic Plant (Zautomatyzowana fabryka)
Koszt budowy: 4500
Koszt utrzymania: 45
Nauki: Robotics (8OM)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +50% Produkcji; +100% Zanieczyszczeń
Opis: Pierwsze, co razi w zautomatyzowanych fabrykach, to duży koszt budowy i bardzo duży - utrzymania. Teraz spójrzmy na efekt: +50 procent do produkcji w mieście, a przy okazji zanieczyszczenia wzrastają o 100 procent. Nie opłaca się budować ich we wszystkich miastach: tylko w tych ważniejszych i w tych, w których produkcja "stoi w miejscu".
Przydatność: 3

Nazwa: SDI (obrona SDI)
Koszt budowy: 5000
Koszt utrzymania: 10
Nauki: Space Flight (4L) i Computer (2EL)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie i w morzu
Efekt: Chroni przed atakiem atomowym
Opis: Nigdy nie wiesz, gdzie i kiedy może wybuchnąć bomba atomowa na Twoim terenie. Lepiej zabezpieczyć się przed takimi niespodziankami. W gruncie rzeczy powinno się zabezpieczać obroną SDI jedynie ważniejsze miasta, lecz ja radziłbym budować ten budynek prawie we wszystkich.
Przydatność: 4

Nazwa: Security Monitor (Robot strażniczy)
Koszt budowy: 4000
Koszt utrzymania: 10
Nauki: AI Surveillance (9OM)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +25% Produkcji; -50% Przestępstw; -100% Zanieczyszczeń
Opis: Po budowie tego budynku otrzymujesz bardzo, bardzo wiele. Zwiększa się w mieście produkcja, zmniejszają się przestępstwa i zanieczyszczenie, co gwarantuje szybki rozwój miasta. Koszt może nie należy do najmniejszych, jednak koszt utrzymania to już dosłownie grosze jak na taki budynek. Buduj w każdym mieście.
Przydatność: 5

Nazwa: Television (Telewizja)
Koszt budowy: 3000
Koszt utrzymania: 50
Nauki: Mass Media (7E) i Elektryfikacja (6K)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +5 Złota od mieszkańca
Opis: Spójrz na koszt utrzymania: jest wielki. Dlatego powinieneś zdecydować się na budowę sieci telewizyjnej tylko w Twoich największych miastach. Kiedy będziesz miał już rozwiniętą sieć telewizyjną, powinieneś zdecydować się na budowę cudu świata - Hollywood, który będzie powiększał Twoje przychody z miast posiadających telewizję.
Przydatność: 5

Nazwa: Temple (Świątynia)
Koszt budowy: 270
Koszt utrzymania: 2
Nauki: Religion (1F)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: +2 Zadowolenia w mieście
Opis: Bardzo szybko dostępny budynek; będzie zwiększał zadowolenie w Twoim mieście o dwie jednostki. Buduj w każdym mieście, co spowoduje szybki rozwój Twojej cywiacji. Następnie zbuduj cud - Hagia Sophię, zwiększającą działanie wszystkich Twoich świątyń, a także katedr.
Przydatność: 5

Nazwa: Theatre (Teatr)
Koszt budowy: 495
Koszt utrzymania: 1
Nauki: Philosophy (3WK) i Religia (1F)
Zastrzeżenia: Tylko na lądzie
Efekt: +1 Zadowolenia; podwaja działanie Entertainerów
Opis: Ze względu na swoje możliwości może być w mieście wspaniałym dodatkiem do świątyni. Patrząc na cenę i koszt utrzymania, można się skusić na budowę tego budynku, ale nie radzę budować go w każdym mieście, bo tak naprawdę nie będzie mieć to sensu...
Przydatność: 3

Nazwa: University (Uniwersytet)
Koszt budowy: 1350
Koszt utrzymania: 12
Nauki: Classical Education (4WK) i Geometry (3K)
Zastrzeżenia: brak
Efekt: +50% do Nauki
Opis: Co by dużo nie mówić: cena budynku i jego koszt utrzymania może nie należy do najmniejszych, ale jest to jeden z tych budynków, które zapewniają Tobie zwycięstwo w całej rozgrywce. Buduj je powoli, najpierw w największych miastach, później w mniejszych i tak dalej.
Przydatność: 4 (koszty utrzymania)

4. Cuda świata:

Nazwa: ...danego cudu świata (w nawiasie jego polska nazwa).
Era: nazwa ery, w jakiej możesz wybudować dany cud (patrz niżej).
Koszt: ...danego cudu świata.
Nauka: ...niezbędna do odkrycia cudu świata
Nauka wycofująca: ...możliwości tego cudu.
Efekt: ...wybudowania cudu.
Zastosowanie: krótka notka o danym cudzie

Gra podzielona jest na pięć er, które przebyła ludzkość w drodze do gwiazd. Przejście do kolejnej ery nagradzane jest m.in. możliwością budowy kolejnych cudów świata. Ery - w kolejności - to: Ancient - starożytna (era początkowa), Renaissance - renesans (potrzebne są odkrycia: Alchemy 3WO; Classical Education 4WK; Engineering 4K; Banking 3E), Modern - nowożytna (Age of Reason 6WK, Raiload 5OM, Medicine 1M, Ocean Faring 4P, Cannon Making 5WO), Genetic - genetyczna (Genetics 4M, Robotics 8OM, Space Flight 4L), Diamond - diamentowa (Wormholes 7F, Neural Interface 5EL, Arcologies 8K).

Nazwa: The Agency (Agencja)
Era: Nowożytna
Koszt: 7200
Nauka: Global Defence (7WO)
Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)
Efekt: Daje ochronę przed szpiegami w każdym mieście
Zastosowanie: Czasy, gdy szpiedzy mogli niezauważalnie wkroczyć do Twojego państwa, a następnie bezkarnie wysadzić w nim atomówkę, miną bezpowrotnie, kiedy zbudujesz agencję rządową (CIA). Od tej chwili, niemal aż do końca gry, nie będziesz musiał obawiać się wrogich szpiegów. Oczywiście Ty własnych wykorzystywać możesz nadal :).

Nazwa: AI Entity (Byt AI)
Era: Diamentowa
Koszt: 12000
Nauka: Mind Control (8M)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Powoduje, że wszystkie miasta są zadowolone
Zastosowanie: Po wybudowaniu Bytu AI masz wgląd we wszystkie miasta, co powoduje, że wszystkie są zadowolone. Przydatne, jeżeli ciągle prowadzisz wojny lub jeśli masz bardzo wysokie podatki etc., co zmniejsza zadowolenie w mieście. Jeżeli jednak przez całą grę kontrolowałeś zadowolenie w każdym z Twoich miast, to budowa Bytu AI jest pomyłką, chyba że dla punktów.

Nazwa: Chichen Itza (Chichen Itza)
Era: Starożytna
Koszt: 2160
Nauka: Monarchy (2U)
Nauka wycofująca: Mass Production (7OM)
Efekt: Eliminuje przestępstwa w cywilizacji
Zastosowanie: Budowa Chicheń Itza opłaca się, jeżeli masz zamiar tak wpływać na Twoje państwo, że może to spowodować większe niezadowolenie. Wtedy nie będziesz musiał przejmować się, że wybuchną zamieszki w Twoich miastach. Uważaj jednak: jeżeli nie będziesz kontrolował zadowolenia, to po odkryciu produkcji masowej, anulującej działania Chichen Itza, w miastach wybuchną efektowne i - obawiam się - efektywne - zamieszki...

Nazwa: Confucius Academy (Akademia Konfucjusza)
Era: Starożytna
Koszt: 2160
Nauka: Bureaucracy (2E)
Nauka wycofująca: Mass Production (7OM)
Efekt: Eliminuje niezadowolenie spowodowane odległością od stolicy
Zastosowanie: Jeżeli Twoje państwo znajduje się na małej wyspie lub gdy nie obejmuje zbyt wielkich obszarów, nie opłaca się budować Akademii Konfucjusza. Lecz jeżeli Twoje państwo zajmuje dużą część mapy, to wtedy powinieneś zbudować ten cud, by uniknąć kolejnych punktów niezadowolenia w miastach. Tym niemniej pamiętaj, że w tej erze są cuda o większej przydatności dla Twej cywilizacji. Buduj, jeśli musisz.

Nazwa: Contraception (Antykoncepcja)
Era: Nowożytna
Koszt: 7200
Nauka: Pharmaceuticals (3M)
Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)
Efekt: Zwiększa zadowolenie w każdym mieście o 5.
Zastosowanie: Ha! Będziesz miał trudny orzech do zgryzienia: masz do wyboru budowę Laboratorium Edisona lub wynalezienie Antykoncepcję. Ja radzę Tobie wybudować oba cuda w dwóch oddzielnych miastach. Antykoncepcja zwiększa zadowolenie w każdym z Twoich miast o 5 jednostek, więc jej postawienie jak najbardziej się opłaca. BTW: jedno z najlepszych demek w grze!

Nazwa: Dinosaur Park (Park Jurajski)
Era: Genetyczna
Koszt: 7200
Nauka: Genetic Tailoring (6M)
Nauka wycofująca: Cloaking (10L)
Efekt: Czterokrotnie zwiększa dochody w danym mieście
Zastosowanie: Bardzo przydatny dla Twojego skarbca cud świata. Najlepiej zbuduj go w mieście najbogatszym oraz posiadającym wiele dróg handlowych. W ten sposób szybko i łatwo zapewnisz duże dochody do Twojego skarbca.

Nazwa: East India Company (Kompania Wschodnioindyjska)
Era: Renesans
Koszt: 4320
Nauka: Ocean Faring (4P)
Nauka wycofująca: Mass Production (7OM)
Efekt: Zapewnia +5 Złota od każdej drogi handlowej prowadzącej przez wodę, zwiększa poruszanie się łodzi o 1
Zastosowanie: Superowy cud świata, jeżeli większość Twoich miast jest rozdzielona od siebie zbiornikiem wodnym. Wtedy też każda droga handlowa prowadzona między nimi zwiększać będzie Twoje dochody o kolejne 5 jednostek. Do tego zwiększy się poruszanie Twoich łodzi o 1 jednostkę. Opłaca się, jeżeli masz państwo typowo nadmorskie.

Nazwa: The Eden Project (Projekt Eden)
Era: Diamentowa
Koszt: 8000
Nauka: Eden Project (11OM)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Niszczy trzy najbardziej zanieczyszczone miasta; ustrój Ecotopia zezwala na budowę Eco Rangerów
Zastosowanie: Buduj, jeżeli cały czas zważałeś na czystość Twoich miast. Priorytetem tego cudu świata jest bowiem zniszczenie trzech najbardziej zanieczyszczonych miast na świecie. Ponadto, jeżeli masz jako ustrój wprowadzoną Ecotopię, możesz budować Eko-Rangerów, pojazdy zmieniające tłoczne miasta w piękne parki przyrody.

Nazwa: Edison's Lab (Laboratorium Edisona)
Era: Nowożytna
Koszt: 7200
Nauka: Electricity (1EL)
Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)
Efekt: Daje możliwość szybkiego wynalezienia 10 nauk na erę
Zastosowanie: Jeżeli głównym zadaniem dla Ciebie jest koncentrowanie się na wynalazczości, to powinieneś skoncentrować się :) na Laboratorium Edisona. Podczas prac nad nową nauką daje ona szansę szybszego jej wynalezienia, czasem nawet już po trzech, czterech turach. Opłaca się, ponieważ w ten sposób Twój rozwój stanie się znacznie bardziej dynamiczny.

Nazwa: Egalitarian Act (Akt równości)
Era: Diamentowa
Koszt: 20000
Nauka: Virtual Democracy (10U)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Wszystkie obce zbuntowane miasta przyłączają się do Ciebie
Zastosowanie: Nawet jak na cud świata jest bardzo drogi, natomiast jego możliwości są bardzo kontrowersyjne. Każde zbuntowane miasto innej cywilizacji przyłącza się do Twojego państwa, ale ten cud jest dostępny dopiero pod sam koniec gry, a wtedy miasta prawie wszystkich cywilizacji są zadowolone, więc nie opłaca się w niego inwestować.

Nazwa: Emancipation Act (Akt wyzwolenia)
Era: Renesans
Koszt: 5760
Nauka: Age of Reason (6WK)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Zamienia wszystkich niewolników w mieszkańców, wszystkie wrogie miasta mające niewolników mają -3 zadowolenia przez 5 tur
Zastosowanie: Jest to typowy miecz obosieczny, ponieważ jeżeli w Twoich miastach jest dużo niewolników, to co to za sens przemieniać ich w mieszkańców i tracić tanią siłę roboczą. Z drugiej jednak strony dostajesz nowych mieszkańców miasta, a wrogie miasta przez pięć tur pogrążą się w chaosie. A przecież, prędzej czy później, ktoś "wybuduje" ten cud.

Nazwa: ESP Centre (Centrum ESP)
Era: Diamentowa
Koszt: 14400
Nauka: Mind Control (8M)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Większe wiadomości o innych cywilizacjach; otwiera ambasady nawet podczas wojny; blokuje inne cywilizacje przed atakiem na Ciebie
Zastosowanie: Nie dość, że masz dużo więcej informacji o innych państwach, to do tego masz zawsze otwarte ambasady we wszystkich państwach, i to nawet podczas wojny! Trzecią - i najlepszą - umiejętnością centrum ESP jest blokowanie wszystkich wrogów przed rozpoczęciem wojny z Tobą. Teraz już tylko i wyłącznie od Ciebie zależy, czy będziesz prowadził jakieś wojny.

Nazwa: Forbidden City (Zapomniane miasto)
Era: Starożytna
Koszt: 2160
Nauka: Engineering (4K)
Nauka wycofująca: Age of Reason (6WK)
Efekt: Wartościowe wiadomości o innych cywilizacjach; zamyka ambasady w Twoim państwie; blokuje inne cywilizacje przed atakiem na Ciebie
Zastosowanie: Podobieństwo do ESP Centre jest uderzające, ale ten cud świata możesz mieć długo, długo wcześniej. Są dwie różnice pomiędzy tym a poprzednim: zamyka ambasady w Twoim państwie i może być wycofane przez naukę - Age of Reason.

Nazwa: Gaia Controller (Gaia Kontroler)
Era: Diamentowa
Koszt: 20000
Nauka: Gaia Theory (8WK)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: niweluje zagrożenie klęski globalnej; dodaje 25% żywności w Twoim państwie
Zastosowanie: Ktoś musi wybudować ten cud świata; nie chcesz chyba skończyć gry w momencie zniszczenia Ziemi... Po wtóre - w każdym mieście dostajesz "zastrzyk" żywnościowy w postaci 25%. Tym niemniej koszt tego cudu jest zbytnio wygórowany jak na tak małe plusy dla Twojej cywilizacji. Buduj na własną odpowiedzialność.

Nazwa: Galileo's Telescope (Teleskop Galileusza)
Era: Renesans
Koszt: 2880
Nauka: Optics (3F) i Mechanical Clock (2OM)
Nauka wycofująca: Robotics (8OM)
Efekt: W mieście budowy zwiększa działanie naukowców o 200%
Zastosowanie: Teleskop Galileusza radzę Tobie wybudować w jednym z Twoich największych, ≡ przy tym "nastawionych" na naukę miast. Dzięki niemu wynalazczość w tym mieście skoczy o 200%, a to oznacza szybsze pojawianie się nowych wynalazków.

Nazwa: Genome Project (Projekt genetyczny)
Era: Nowożytna
Koszt: 7200
Nauka: Genetics
Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)
Efekt: Zwiększa produkcję o 10%; +10% Zdrowia dla każdej jednostki
Zastosowanie: Dzięki projektowi genetycznemu produkcja w każdym z Twoich miast zwiększa się automatycznie o 10%. Ponadto każda z Twoich jednostek otrzymuje bonus +10% do swojej żywotności. Dzięki temu posiadasz teraz najbardziej wytrzymałe jednostki w grze, a ich produkcja jest szybsza. Teraz możesz już zacząć wojnę...

Nazwa: Global E-Bank (Globalny bank elektroniczny)
Era: Diamentowa
Koszt: 15200
Nauka: Digital Encryption (9E)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: 10 jednostek złota za każdą drogę handlową, poprowadzoną między Twoją a innymi cywilizacjami
Zastosowanie: Wspaniały cud świata na czasy pokoju - jeżeli drogi handlowe prowadzą między Twoimi miastami ≡ miastami innych państw. Za każdą taką drogę handlową otrzymujesz bowiem kolejne 10 jednostek złota. Jeżeli masz dużo takich dróg - buduj, w innym wypadku skoncentruj się na innym cudzie świata.

Nazwa: GlobeSat (Radar ziemski)
Era: Nowożytna
Koszt: 7200
Nauka: GlobeNet (8E)
Nauka wycofująca: Cloaking (10L)
Efekt: Radar okrywający cały świat
Zastosowanie: Po wybudowaniu radaru ziemskiego nie staje się, jak by sobie życzyła tego większość graczy, widzialna cała mapa wraz z terenami. Widzisz za to na małej mapce wrogie miasta oraz jednostki oznaczone kolorem przynależnym do danej cywilizacji. Teraz będziesz mógł obserwować, czy przypadkiem inne mocarstwo nie szykuje Tobie żadnej niespodzianki. Całkiem przydatny i długotrwały cud świata.

Nazwa: Gutenberg Bible (Biblia Gutenberga)
Era: Renesans
Koszt: 2880
Nauka: Printing Press (5WK)
Nauka wycofująca: Mass Production (7OM)
Efekt: Zwiększa Wynalazczość o 10% w każdym mieście; Likwiduje groźbę konwersji wiary w cywilizacji
Zastosowanie: Pierwszym dużym plusem jest zwiększenie wynalazczości w każdym mieście o 10%, co pozwala Tobie na szybsze dokonywanie nowych wynalazków. Drugim plusem jest likwidacja konwersji w Twoich miastach, więc nie musisz bać się kapłanów. Przydatne szczególnie, gdy wróg zdecydował się na budowę Hagii Sophi.

Nazwa: Hagia Sophia (Hagia Sophia)
Era: Starożytna
Koszt: 3240
Nauka: Theocracy (1U)
Nauka wycofująca: Mass Production (7OM)
Efekt: Podwaja efektowność świątyń i katedr; zwiększa dawki płacone przez konwersję o 100%
Zastosowanie: Głównym problemem tego cudu świata jest konieczność utrzymywania teokracji po jego zbudowaniu. Jest to trudne, zwłaszcza że ustrój ten jest bardzo marny, a cud i tak niczego ciekawego nie daje. Przydatny staje się jedynie wtedy, gdy starasz się utrzymywać swoje miasta na jak największym poziomie zadowolenia. Ponadto zwiększa działanie Twoich kapłanów we wrogich miastach o 100%, ale... moim zdaniem i tak nie opłaca się budowanie tego cudu...

Nazwa: Hollywood (Hollywood)
Era: Nowożytna
Koszt: 7200
Nauka: Mass Media (7E)
Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)
Efekt: Zwiększa dochody z każdego miasta z telewizją o 2 jednostki
Zastosowanie: Cud taki sobie. Jeżeli masz bardzo, bardzo dużo sieci telewizyjnych w Twoich miastach, to możesz pokusić się o Hollywood. Zwiększa on bowiem dochody z każdego miasta z telewizją o kolejne 2 jednostki. Przydatne, jeśli cienko przędziesz z kasą, albo jeżeli masz naprawdę dużo miast. Raczej nieopłacalne.

Nazwa: Immunity Chip (Wszczep niewrażliwości)
Era: Diamentowa
Koszt: 14400
Nauka: Life Extension (6EL)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Zwiększa o 5 zadowolenie w miastach; chroni miasta przed infekcją.
Zastosowanie: Ten cud można spokojnie przyrównać do AI Entity, zwłaszcza że znajdują się w tej samej erze. Wszczep niewrażliwości jest gorszy od porównywanego jedynie dlatego, że zwiększa zadowolenie we wszystkich miastach o "tylko" 5 jednostek. W zamian jednak chroni Twoje miasta przed atakami biologicznymi. Jest gorszy podczas pokoju, lecz dużo lepszy podczas wojny.

Nazwa: Internet (Internet)
Era: Nowożytna
Koszt: 7200
Nauka: Computer (2EL)
Nauka wycofująca: Alien Archaeology (8F)
Efekt: Zezwala na odkrycie 10 nauk na erę, odkrytych wcześniej przez inne cywilizacje
Zastosowanie: Internet jest przydatny w dwóch sytuacjach. Po pierwsze: jeżeli inna cywilizacja koncentruje się na innej gałęzi wynalazczości niż Ty (np. wróg wynajduje ekonomię, Ty wojnę obronną). Po drugie: kiedy wróg prześciga Cię w wynalazczości, a Ty nie możesz za nim nadążyć - czasem (rzadko) się tak zdarza. Jeżeli jeden z tych punktów dotyczy Ciebie, oznacza to, że musisz wynaleźć Internet.

Nazwa: Labirynth (Labirynt)
Era: Starożytna
Koszt: 7200
Nauka: Ship building (4P)
Nauka wycofująca: Age of Reason (6WK)
Efekt: Karawany nic nie kosztują
Zastosowanie: Jeżeli masz zamiar prowadzić sieć handlową przez pół świata i zamierzasz robić to we wczesnym okresie gry, to labirynt będzie dla Ciebie wymarzonym cudem. Będziesz mógł tworzyć w mieście karawany, nie wydając na ten cel ani grosza. Cud nie jest zbyt drogi, a przychody będą pewnie duże, więc możesz pokusić się o budowę labiryntu.

Nazwa: London Exchange (Giełda londyńska)
Era: Renesans
Koszt: 4320
Nauka: Economics (5E)
Nauka wycofująca: Robotics (8OM)
Efekt: Eliminuje koszt budynków w Twoim państwie
Zastosowanie: Cud bardzo przydatny, lecz... jedynie na krótką metę, bo szybko zostanie wycofany przez Roboty. Do tego czasu możesz jednak wybudować giełdę, a kasę, która będzie przychodzić do skarbca, wydawać na utrzymanie budynków, inwestować w ważne cele, np. w rozbudowę militarną, czy też zająć się szybką produkcją ważnych budynków w ważnych miastach.

Nazwa: Nanite Defuser (Nano wycofywacz)
Era: Genetyczna
Koszt: 14400
Nauka: Nano-Assembly (10OM)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Niszczy wszystkie bronie atomowe
Zastosowanie: Trochę nietypowy cud świata, ale za to bardzo przydatny. Po jego wybudowaniu żaden ≡ graczy nie może więcej korzystać z arsenału atomowego. Przydatne dla Ciebie, jeżeli jesteś cały czas zagrożony atakiem atomowym ze strony Twoich "sąsiadów". Jeżeli natomiast to Ty stanowisz stronę atakującą, a Twoje miasta są chronione przez SDI, to radzę poczekać. Ktoś wybuduje ten cud za Ciebie.

Nazwa: Nanopedia (Nanopedia)
Era: Genetyczna
Koszt: 14400
Nauka: Nano assembly (10OM)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Zwiększa działanie specjalistów o 100%
Zastosowanie: Jeżeli postawiłeś w rozgrywce nie na wojnę, a na rozbudowę Twoich miast w danych dziedzinach - czyli zdecydowałeś się na korzystanie z pomocy specjalistów - to nanopedia jest wymarzonym cudem dla Ciebie. Teraz działanie każdego specjalisty w Twoich miastach zwiększy się o 100%, przynosząc Tobie dużo szybszy rozwój w danych dziedzinach.

Nazwa: National Shield (Tarcza Narodowa)
Era: Genetyczna
Koszt: 20000
Nauka: Unified physics (4EL)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Tworzy pole ochronne w każdym mieście
Zastosowanie: Koszt pojedynczego pola siłowego wynosi 6000 jednostek złota, a Ty jesteś cały czas zagrożony jednostkami wroga. Daruj sobie budowę pól siłowych, bo to zadanie jest nieopłacalne, a zbuduj lepiej tarczę narodową, która zwiększy obronę we WSZYSTKICH twoich miastach o 12. Ponadto każde zdobyte miasto dostaje automatycznie tarczę ochronną. Wspaniały cud świata, kiedy stale jesteś w stanie wojny z innymi cywilizacjami.

Nazwa: Philosopher's Stone (Kamień filozoficzny)
Era: Starożytna
Koszt: 2880
Nauka: Alchemy (3WO)
Nauka wycofująca: Age of Reason (6WK)
Efekt: Otwiera ambasady w każdym innym państwie
Zastosowanie: Fajny i bardzo tani cud świata. Dzięki niemu we wszystkich innych cywilizacjach zostają otwarte Twoje ambasady, co za tym idzie, masz całkowity wgląd w obcą cywilizację. Możesz z nią pertraktować i dość dużo o niej wiedzieć. Zabawne o tyle, że często nie będziesz wiedzieć jednak, gdzie się ona znajduje.

Nazwa: Ramayana (Ramayana)
Era: Starożytna
Koszt: 2160
Nauka: Religion (1F)
Nauka wycofująca: Age of Reason (6WK)
Efekt: Zwiększa zadowolenie w całej cywilizacji o 3 jednostki
Zastosowanie: Zadaniem Ramayany jest poprawienie humoru Twoich poddanych w każdym z Twoich miast. Jest tani, szybko dostępny i - oczywiście - jest przydatny. Opłaca się go zbudować, nie bacząc na to, że kolejny cud w tej dziedzinie, Chichen Itza, "aż" niszczy przestępczość w kraju. Dobrze jest, kiedy miasta są zadowolone z wyboru, a nie z przymusu.



Nazwa: Sensorium (Sensorium)
Era: Genetyczna
Koszt: 20000
Nauka: Neural Interface (5EL)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Eliminuje niezadowolenie wynikające z zanieczyszczeń i przeludnienia
Zastosowanie: Sensorium jest excellent, jeżeli w Twoich miastach panuje przeludnienie, a Ty jeszcze nie wybrałeś żadnego budynku, który by ten problem likwidował (przykładowo: filtr wodny). Co do zanieczyszczeń: fajnie, że Twoi mieszkańcy się tym nie przejmują, ale nie znaczy to, że nie zagraża Tobie klęska globalna. Nawet gdy będziesz miał już sensorium, postaw kasę na projekt Eden.

Nazwa: Sphinx (Sfinks)
Era: Starożytna
Koszt: 2160
Nauka: Stone Working (2K)
Nauka wycofująca: Age of Reason (6WK)
Efekt: Zmniejsza koszty gotowości militarnej o 75%
Zastosowanie: Fajna rzecz, jeżeli już na samym starcie gry zmuszony jesteś do prowadzenia wojen ze swoimi wrogami. Sfinks bowiem zmniejsza koszty Twoich żołnierzy oraz maszyn aż o 75 procent, a to oznacza więcej kasy na nowe jednostki. Uważaj jednak na czas, kiedy ktoś wynajdzie Age of Reason, wtedy będziesz zmuszony przyzwyczaić się do nowych cen jednostek.

Nazwa: Star Ladder (Gwiezdna drabina)
Era: Genetyczna
Koszt: 12000
Nauka: Smart Materials (6L)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Daje możliwość przenoszenia się z Ziemi w kosmos i odwrotnie; otwiera drogę do pierwszego miasta w kosmosie
Zastosowanie: Powinieneś zdecydować się na gwiezdną drabinę, jeżeli na Ziemi panuje spokój i możesz pozwolić sobie na budowę cudu nie związanego z wojną. Po wybudowaniu drabiny, na jej końcu, tj. w kosmosie, powstaje pierwsza kosmiczna kolonia. Po drugie z metropolii do Twojej gwiezdnej koloni możesz za darmo przeprowadzać swoje jednostki.

Nazwa: Stonehenge (Stonehenge)
Era: Starożytna
Koszt: 2160
Nauka: Astronomy (2F)
Nauka wycofująca: Age of Reason (6WK)
Efekt: o 25% zwiększa żywność w każdym mieście
Zastosowanie: Nie trzeba chyba specjalnie wyjaśniać, dlaczego Stonehenge powinno być wybudowane w jednym z Twoich miast. No ale... Po pierwsze jest bardzo tani jak na swoje możliwości. Po drugie: każde Twoje miasto ma więcej żywności aż o 25%, co jest ilością naprawdę dużą jak na tak wczesną epokę. A po trzecie: wycofane zostanie dopiero przez wiek rozumu - do tego czasu nie musisz martwić się, będąc zmuszonym "to watch my people suffering and dying..." :))

Nazwa: Wormhole Sensor (Wykrywacz Dziur Robaczych)
Era: Diamentowa
Koszt: 20000
Nauka: Wormholes (7F)
Nauka wycofująca: brak
Efekt: Dziury Robacze stają się widzialne dla każdej cywilizacji
Zastosowanie: Wykrywacz Dziur Robaczych musi zostać zbudowany, jeżeli chcesz zakończyć grę w pokojowy sposób. Uważaj jednak: nie buduj tego przyrządu bez przygotowania. Zbuduj wcześniej kilka sond Dziur Robaczych, by były gotowe do zwiedzania drugiej strony owych dziur. Jeżeli zbudowałeś już wykrywacz i wrzuciłeś kilka sond, znaczy to, że do zwycięstwa dzieli Cię już tylko Alien Life Project.

5. Ustroje:

Nazwa: ...danego ustroju. W nawiasie podana jest polska nazwa.
Symbol: ...danego ustroju. Oznaczony jest literką U oraz liczbami od 1 do 10.
Przyrost nat.: ocena szybkości przyrostu naturalnego. Jest ona oceniana pięcioma przysłówkami: bardzo źle, źle, średnio, dobrze, wspaniale
Produkcja: ocena szybkości produkcji w miastach - jw.
Nauka: ocena wynalazczości w miastach - jw.
Złoto: ocena dochodów państwa - jw.
Wojsko: ocena możliwości militarnych państwa - jw.
Max. złota na naukę: maksimum, jakie możemy przeznaczyć na wynalazczość. Im więcej, tym lepiej.
Max. miast: maksymalna liczba miast przy danym ustroju
Ogólnie: krótka notka o każdym ustrojów

Nazwa: Anarchy (Anarchia)
Symbol: -
Przyrost nat.: Bardzo źle
Produkcja: Bardzo źle
Nauka: Bardzo źle
Złoto: Bardzo źle
Wojsko: Bardzo źle
Max. złota na naukę: 0 procent
Max. miast: 1000
Ogólnie: Tego ustroju nie możesz "wymyślić" - pojawia się on zawsze, kiedy zmieniasz ustroje w swoim państwie. Unikaj anarchii, jest po prostu uciążliwa dla państwa.

Nazwa: Communism (Komunizm)
Symbol: 5U
Przyrost nat.: Średnio
Produkcja: Wspaniale
Nauka: Bardzo źle
Złoto: Źle
Wojsko: Dobrze
Max. złota na naukę: 60 procent
Max. miast: 70
Ogólnie: Przede wszystkim komunizm jest ustrojem przydatnym tylko wtedy, gdy stawiasz na rozbudowę swoich miast - ma bardzo wysoki wskaźnik produkcji. Ponadto charakteryzuje się wspaniałym wskaźnikiem zanieczyszczeń - zwiększa je w miastach trzykrotnie. System średni, w grze w niczym się nie wyróżnia.

Nazwa: Corporate Republic (Republika korporacji)
Symbol: 8U
Przyrost nat.: Średnio
Produkcja: Dobrze
Nauka: Dobrze
Złoto: Wspaniale
Wojsko: Średnio
Max. złota na naukę: 60 procent
Max. miast: 100
Ogólnie: Ustrój miły dla cywilizacji w każdym calu - jedynym jego minusem jest podwojenie zanieczyszczeń w miastach. Ten rodzaj republiki możesz wspaniale wykorzystać, jeżeli chcesz zapełnić skarbiec kasą - dochody bowiem są w nim wspaniałe.

Nazwa: Democracy (Demokracja)
Symbol: 4U
Przyrost nat.: Średnio
Produkcja: Średnio
Nauka: Dobrze
Złoto: Średnio
Wojsko: Źle
Max. złota na naukę: 70 procent
Max. miast: 80
Ogólnie: Fajny system z dwóch powodów. Pierwszy z nich: możesz wykorzystywać jednostkę prawnika. Natomiast drugi: na wynalazczość możesz przeznaczyć aż 70 procent złota. Dobry system w średniej części rozgrywki.

Nazwa: Ecotopia (Ekotopia)
Symbol: 7U
Przyrost nat.: Dobrze
Produkcja: źle
Nauka: Dobrze
Złoto: Dobrze
Wojsko: Dobrze
Max. złota na naukę: 80 procent
Max. miast: 100
Ogólnie: Ten eko system bardzo zmniejsza zanieczyszczenie w Twoim państwie. Co więcej: na naukę przeznaczyć możesz aż do 80 procent złota! No i dostajesz eko-rangerów: chyba najbardziej zabójczą jednostkę dla wrogich miast w całej rozgrywce.

Nazwa: Fascism (Faszyzm)
Symbol: 6U
Przyrost nat.: Średnio
Produkcja: Dobrze
Nauka: Średnio
Złoto: Źle
Wojsko: Wspaniale
Max. złota na naukę: 70 procent
Max. miast: 70
Ogólnie: Wspaniały system dla małych lub średnich, lecz nastawionych na wojnę państw. Wspaniały rozwój wojska gwarantuje Tobie zwycięskie kampanie wojenne, a wynalazczość zezwala na dalsze prowadzenie badań bez ograniczeń. Boli jednak słaby przychód złota. Aha: dostajesz nową jednostkę: faszystów.

Nazwa: Monarchy (Monarchia)
Symbol: 2U
Przyrost nat.: Źle
Produkcja: Średnio
Nauka: Źle
Złoto: Źle
Wojsko: Dobrze
Max. złota na naukę: 50 procent
Max. miast: 20
Ogólnie: Monarchia... Nie lubię tego ustroju i nie kryję się z tym. Słaby przyrost naturalny oraz bardzo słaba nauka. Bardzo mało kasy przeznaczonej na wynalazczość. Bardzo mało miast... Słaby system - odradzam.

Nazwa: Republic (Republika)
Symbol: 3U
Przyrost nat.: Źle
Produkcja: Dobrze
Nauka: Średnio
Złoto: Średnio
Wojsko: Źle
Max. złota na naukę: 60 procent
Max. miast: 30
Ogólnie: Jeden z pierwszych dostępnych systemów, na pewno lepszy od poprzedniego. Dobra produkcja, wynalazczość, przychody złota, słabe zanieczyszczenia. Jedynym jego mankamentem jest słaba rozbudowa miast. Ale i tak szczerze polecam.

Nazwa: Technocracy (Technokracja)
Symbol: 9U
Przyrost nat.: Dobrze
Produkcja: Wspaniale
Nauka: Dobrze
Złoto: Średnio
Wojsko: Średnio
Max. złota na naukę: 80 procent
Max. miast: 110
Ogólnie: Od razu po przejściu na ten ustrój dostajesz silną jednostkę - Plasmatica. Kolejne jej mocne bonusy to szybka wynalazczość, wspaniała szybkość produkcji oraz bardzo dobry przyrost naturalny. Jeden z najlepszych systemów w ogóle, choć czasem możesz mieć kłopoty z ilością miast...

Nazwa: Theocracy (Teokracja)
Symbol: 1U
Przyrost nat.: źle
Produkcja: Dobrze
Nauka: Źle
Złoto: Dobrze
Wojsko: Średnio
Max. złota na naukę: 60 procent
Max. miast: 40
Ogólnie: Średni system, choć bardzo szybko dostępny oraz posiadający kilka atutów. Pierwszym z nich jest zwiększenie zadowolenia Twoich miast oraz liczne gadżety powiązane z zadowoleniem (np. House of Freezing). Ponadto możesz korzystać z kleryków oraz zbudować wspaniały cud świata, jakim jest Hagia Sophia.

Nazwa: Tyranny (Tyrania)
Symbol: -
Przyrost nat.: Bardzo źle
Produkcja: Średnio
Nauka: Bardzo źle
Złoto: źle
Wojsko: Dobrze
Max. złota na naukę: 50 procent
Max. miast: 10
Ogólnie: Tyrania jest ustrojem, z którym zaczynasz swoją potyczkę. Jak na sam start i tak jest bardzo dobry - możesz przynajmniej inwestować w wojsko:). Na szczęście i tak go musisz zmienić - ograniczenie ilości miast do 10 szybko stanie się tego przyczyną.

Nazwa: Virtual Democracy (Demokracja wirtualna)
Symbol: 10U
Przyrost nat.: Wspaniale
Produkcja: Źle
Nauka: Wspaniale
Złoto: Dobrze
Wojsko: Źle
Max. złota na naukę: 100 procent
Max. miast: 120
Ogólnie: Ten system jest po prostu sto procent. Produkcja i wojsko są słabe w tym ustroju, ale po dwudziestym wieku mało który gracz prowadzi długotrwałe wojny lub ma kłopoty z budową w mieście (budynki like: Oil Refinery etc.). Reszta to już same zalety, szczególnie możliwości wynalazczości. Moc!

IMPerator IMPono

Poradnik „HACKERA"

Witajcie!

Właściewie trudno powiedzieć, czy powinienem się cieszyć, czy martwić, że Was widzę. Z jednej strony miło się znowu spotkać. Z drugiej - skoro się widzimy, oznacza to koniec wakacji i ponowne wprzęgnięcie się w kierat szkolno-gazetowych obowiązków. Muszę się przyznać, że wakacje mnie okrutnie rozleniwiły i dosłownie musiałem sam siebie kopniakami zapędzać przed monitor, by wklepać kolejną porcję moich "mądrości". A i szare komórki coś odwykły od pracy... Stąd ta edycja będzie jeszcze taka trochę wakacyjna, czyli nie za trudna, nie zmuszająca do specjalnego wysiłku ani Was, ani mnie. Swoją drogą uprzedzam lojalnie, że nasza zabawa powoli zmierza do końca - tj. już wkrótce nie będę miał Was czego uczyć, bo przekażę Wam wszystko, co wiem... No ale do tego czasu jeszcze trochę Was pomęczę, bez strachu. Zatem - do dzieła!

Pamiętacie, kiedyś zamieściłem taki poradnik z metodami grzebania w saveach? (PA z 5/99). Podałem tam kilka rozmaitych metod poszukiwania rozmaitych pożytecznych rzeczy. Ale, jak się okazuje, wcale nie wyczerpałem tematu (bo to temat-rzeka). Zatem dziś będzie taki mały aneks - czyli jeszcze parę rozmaitych metod edycji pliku. Niektóre będą jakby rozwinięciem już podanej metody, inne zaś będą wymagały równie wiele szczęścia, jak rozumu (noo, tego drugiego jednak chyba bardziej). Tym niemniej radzę się z nimi zapoznać, bo wszystkie udowodniły swą skuteczność "na polu bitwy"...

•Metoda na znajdywanie przedmiotów - czyli porównujemy sobie...

Jest to jedna ze skuteczniejszych metod poszukiwania przedmiotów - w save'ach o niezmiennej długości. Podajmy to na przykładzie gry Ishtar 2. Potrzebny był jeszcze jeden miecz, a do sklepu było daleko (a i kasy nie za dużo). Co robić? Na przykład działamy tak: nagrywamy stan gry. Teraz przekładamy miecz w inne miejsce w inventory (zakładam bowiem, że już jeden mamy - a chcemy mieć dodatkowy) i robimy kolejny save. Zwracam uwagę, by w kolejnym save było jak najmniej zmian w stosunku do pierwszego (czyli nie zmieniajmy miejsca pobytu, nie regenerujemy sił itd.). Im więcej zmian w kolejnym save - tym trudniej będzie znaleźć te, na których nam zależy...

Pierwszy save dokonany został przy karczmie, w 34 dniu wędrówki, godzina 8.00. Drugi - ten sam dzień, to samo miejsce, godzina: 9.00. Zatem teoretycznie w save mamy zmienione 3 wartości: godzinę, brak miecza w poprzednim miejscu inventory, pojawienie się miecza w innym miejscu inventory. Notujemy sobie te informacje (no, chyba że nie macie sklerozy). Bierzemy oba save'y i za pomocą DN (lub innego programu oferującego możliwość porównania plików) bierzemy się do zabawy. Na razie podam "łopatologiczną" metodę porównywania plików spod DN dla tych, "którzy pierwszy raz".

Na początek ustalcie sobie, który plik będzie wzorcem, a który matrycą, na której nanosimy zmiany. Przyjmijmy, że ten pierwszy save to wzorzec, a ten drugi to podmiot naszego działania. OK. Kopiujemy sobie oba save'y do jakiegoś wybranego katalogu (kopia bezpieczeństwa)i zaczynamy ich edycję (ale nie tych w nowym katalogu, tylko tych w katalogu z grą).

1. Podświetlamy pierwszy (wzorcowy) plik save, wciskamy F3 (view), a potem F4 (hex dump).
2. Zmniejszamy okno do połowy i naciskamy F9.
3. najeżdżamy na drugi save i znów robimyF3 i F4, po czym zmniejszamy okno do połowy i naciskamy F9.

W efekcie widzimy ekran podzielony na dwa małe okienka, miedzy którymi możemy poruszać się za pomocą myszki lub sekwencji Alt-tab. Teras szukamy różnic pomiędzy plikiem na górze i dole. Już po chwili widać, że w komórce 45 są różne wartości na górze i dole. Co robimy? Ano w dolnym okienku poprawiamy go tak, by miał tam taką samą wartość jak na górze. Zgrywamy zmiany (klawisz F2). Wychodzimy z DN, uruchamiamy grę, wrzucamy drugi save i sprawdzamy co się stało. Okazuje się, ze zmianie uległa godzina - znów jest 8.00, mimo iż powinna być 9. Czyli wszystko jasne - w tym adresie save gra przechowuje aktualną godzinę.

No ale nie o to nam chodzi. Wracamy do edycji save i szukamy kolejnych różnic. Aha... po jakimś czasie trafiamy na 4 kolejne komórki, których wartości w obu save'ach są różne. Żeby nie było młynu, zmieniamy przy każdym podejściu tylko jeden adres. Przy pierwszej zmianie właściwie nic się nie zmieniło - tj. nie widzimy żadnych wymiernych skutków zmiany. Wracamy wiec do edycji save'a (proponuję, by przywrócić poprzednią wartość w edytowanym save, gdyż licho wie, na co wpłynęła nasza zmiana; jeśli jej nie pamiętasz, skorzystaj z kopii bezpieczeństwa).

Edytujemy drugą wartość - mamy miecz. Tu powinniśmy zakończyć zabawę, ale jesteśmy ciekawi - (to zdrowy objaw!) - co też mieści się w dwóch kolejnych komórkach? Edytujemy je - i okazuje się, że zniknął nam posiadany wcześniej miecz (znowu mamy jeden...). Strata dość bolesna, ale odwracalna, a co więcej - daje nam do zrozumienia, że gra ta zapisuje każdy przedmiot w dwubajtcie. Przy czym każde dwa bajty to kolejne miejsce w plecaku. Pierwszy bajt miał zwykle wartość $FF lub $00, a wartość drugiego odpowiadała danemu przedmiotowi. Eksperymentując z tą wartością można było uzyskać mnóstwo ciekawych rzeczy... W podobny sposób łatwo też określić koordynaty (ruszając się o krok i robiąc kolejny save). A dzięki temu z kolei można robić mapy itd. Jak widać, potencjał tkwiący w tej metodzie jest olbrzymi - wymaga jednak ona dwóch rzeczy: po pierwsze save'ów o identycznej długości, a po drugie benedyktyńskiej cierpliwości i/lub chęci do eksperymentowania.

Uwaga: choć podałem tu za przykład konkretną grę, wiadome jest, że metoda jest skuteczna także przy innych tytułach, choć naturalnie poszczególne detale mogą (i będą) tu zupełnie inne. Ale dla kogoś, kto "poczuje bluesa", nie będzie to żadna przeszkoda. Przypominam tylko (który to już raz), że metoda traci sens, gdy save'y tej samej gry mają różne długości!

•A co robić, gdy save ma zmienną długość? Siąść i płakać? Niekoniecznie. Można też spróbować metody "ciągu znaków". Znów opiszę ją przykładowo, na podstawie gry Privateer 1 (lubię starocie :)). W grze zidentyfikowałem stan kasy, naniosłem poprawki i było pięknie. Niestety, w kolejnym save kasa mieściła się już pod innym adresem :(. Można co prawda szukać jej wartości w całym save, ale jest to trochę nudne, a my przecież pracujemy makówkami, prawda? Otóż często okazuje się, że jeśli parametr zmienia adres (tu: stan kasy), to... nie tylko on. Dość często okazuje się, że ma "towarzystwo". I tak w Privaterze znalazłem ciąg znaków CCRG, który mieścił się ZAWSZE obok kasy i w tej samej odległości od niej (9 bajtów). I jeśli kasa zmieniała adres, to ciąg CCRG też. Odtąd zamiast pracowicie przeliczać kasę na heksy i szukać jej wartości, wystarczy tylko odnaleźć sekwencję CCRG (w Ascii, nie hexkach!), odliczyć te 9 bajtów i zmieniać w ciemno na FF FF itd. :).

Zatem jaki z tego morał wynika? Nie patrzcie tylko w te heksy, gdzie mieści się to, czego szukacie. Ogarniajcie zawsze spojrzeniem heksy obok. Dość często okazuje się, że ich układ jest stały i dzięki temu będą jak drogowskaz, wiodący do pożądanego przez Was parametru.

•Użyj Mocy, Luke

Tu faktycznie by się nam przydała :). Metodę polecam raczej tylko tym, którzy mają już jako takie doświadczenie w edycji save'ów i nie jeden raz się tym ratowali. Czemu tylko im? Otóż dlatego, że po iluś tam save'ach nabiera się tzw. "nosa", dzięki któremu można nieraz - nawet nie wiedząc samemu jak - odnaleźć ciekawe rzeczy. Ot, taki szósty zmysł + doświadczenie. Tym niemniej postaram się niektóre z przebłysków intuicji logicznie uzasadnić. Ostrzegam tylko, by przed rozpoczęciem zabawy zrobić na wszelki wypadek kopię bezpieczeństwa danego save'a, gdyż istnieje wielka szansa, że go totalnie skopiemy podczas eksperymentów. A oto przykłady:

1. Sekwencja powtarzających się wartości (np. 01 01 01 01 czy 02 FF 02 FF 02 FF) - od razu wzbudza naszą czujność. Tu coś na pewno jest. Klucze, przedmioty, broń? Licho wie - ale warto sprawdzić.

2. Długie sekwencje identycznych wartości, przeplatane równie długimi sekwencjami innych wartości (np. 00 00 00 00 00 00 00 a potem np. FF FF FF FF FF FF FF FF i znowu jakaś sekwencja zer i FF). Co to może być? Być może mapa - gdzie jedna z wartości odpowiada jej odkrytym obszarom, a druga zakrytym? Albo są to zaliczone i nie zaliczone misje, przyznane i nie przyznane medale? Itd. Można poeksperymentować z ich zmianami.

3. Sekwencje powtarzające się w regularnych odstępach (np. sekwencja 01 20 03 40 50 powtarza się co 200 bajtów) - mogą to być jakieś parametry ludzi czy budowli. Podobnie zresztą w sytuacji, gdy widzimy jakieś wartości zajmujące zwykle tyle samo komórek, oddzielone zawsze taką samą "przestrzenią". Tzn. jeśli co np. 30 bajtów następuje 6-bajtowa sekwencja, to możemy zakładać, że są to parametry CZEGOŚ.

4. Jeśli widzisz (w ASCII) jakieś imię lub nazwę, a po nim jakieś znaczki, a niedaleko inne imię czy nazwę + jakieś znaczki - to jest prawie pewne jak w banku, że po tym imieniu/nazwie są jakieś parametry. ALE - jeśli po każdym imieniu występuje IDENTYCZNY ciąg bajtów, to z kolei sugeruje, że NIE MA tam żadnych parametrów. Naturalnie tak naprawdę nie ma tu też żadnej reguły i po prostu trzeba to sprawdzić drogą eksperymentów... W każdym razie warto czytać, co tam jest napisane w ASCII, bo np. bldg - to budynki (czyli mamy charakterystykę budowli); cash, ammo, hero, live itd. - to bardzo cenne i oczywiste wskazówki.

I tyle na pożegnanie wakacji. Witaj smutku...

Drace

Wytrychy -część 4

Co w dzisiejszej edycji? Również wakacyjny nastrój - trochę poprawek do (w miarę) nowych gier i - jak zawsze - omówienia kilku godnych uwagi użytków, przydatnych do grzebania w plikach. Tu przy okazji wrzucę całkiem spory kawałek tekstu napisany przez jednego z czytelników (Bloba), który bliżej przyjrzał się programowi Hex WorkShop, słusznie uznając, że mój skrótowy opis nie ukazał wszystkich atutów programu. (Bo też nie taki był jego cel; po prostu chciałem pokazać Wam, że coś takiego w ogóle istnieje). W każdym razie cieszę się, że komuś się chciało wspomóc mnie w pracy. Wielkie dzięki! Swoją drogą Blob - odezwij się do nas, coś ci się za to przecież należy... A ja zachęcam wszystkich do współpracy!

•Hex Workshop - troszkę szerzej

Postanowiłem tu rozwinąć opis programu Hex Workshop z numeru 05/99 (17) Action Plus. Jako że jest to (przynajmniej dla mnie i - sądząc z opisu - Draco) najlepszy program, napiszę tu trochę więcej o jego możliwościach.

Gdy uruchomimy program, ukazuje nam się okno główne z kilkoma opcjami (o nich później). Na wstępie aktywna jest tylko pierwsza - Otwórz. Po otwarciu pliku uaktywniają się inne. Plik jest wyświetlany w dwóch miejscach: na środku w systemie szesnastkowym (16 dwubajtów w rzędzie), po prawej ASCII, a po lewej mamy adresy rzędów. Idąc w prawo, mamy następujące opcje: Otwórz, Zapisz, Drukuj, Wytnij, Kopiuj, Wklej, Cofnij, Znajdź, Znajdź Następny, Idź Do. Te są oczywiste. Następnie mamy dwie literki: H i D. Oznaczają one system, w jakim wyświetlany jest aktualny adres (na dole ekranu, w pierwszej kratce, napisane jest "offset") oraz - po lewej - adres linii. Dalej mamy sposób wyświetlania wartości (druga kratka na dole ekranu - "value"). Tu sprawa jest bardziej skomplikowana: pierwsze pięć wartości to sposoby wyświetlania: bajt, krótki, długi, float, podwójny. Pierwsze trzy z nich mogą być jeszcze signed (znakowane) lub unsigned (nieznakowane). Zestawiłem je wszystkie w krótkiej tabelce:

Typ	Ile bajtów obejmuje	Zasięg
(signed) byte	1	-128 do 127
unsigned byte	1	0 do 255
(signed) short	2	-32,768 do 32,767
unsigned short	2	0 do 65,535
(signed) long	4	-2,147,483,648 do 2,147,483,647
unsigned long	4	0 do 4,294,967,295
float	4	3.4E +/- 38
double	8	1.7E +/- 308

Edycja jest bardzo prosta, możemy korzystać z panelu heksadecymalnego lub ASCII. Ostatnie zmiany możemy cofnąć, czego niestety nie ma w niektórych innych edytorach. Duże brawa również za różne toolsy. Prosty konwerter przelicza nam z systemu heksadecymalnego na dziesiętny (i vice versa), dodatkowo na dole konwertera mamy system binarny! Kalkulatory są dwa: Hex Calculator, który jest wspaniały i działa bez zarzutu ;) oraz Bit Manipulator, który jest troszeczkę skomplikowany. Dalej możemy porównać dwa pliki, co jest bardzo dobrą i przydatną opcją. Możemy nawet zliczyć sumę kontrolną pliku, co jest wspaniałym prezentem dla grzebaczy.

Można dowolnie zmieniać zróżnicowanie kolorami w programie i mieć nawet zielono-różowo-pomarańczowo-biały ;) pulpit programu. Rejestracja programu kosztuje 20$, to trochę jest, ale jak wyżyłujecie tyle to nie będziecie żałować. Polecam wszystkim początkującym i zaawansowanym.

•WinNavigator

Pamiętacie jak zachwycałem się Dos Navigatorem? Jego autorzy (Rosjanie) nie marnowali czasu. Ponieważ DOS staje się już powoli historią, postanowili uderzyć po raz kolejny, a ich "wunderwaffe" to wspomniany program, czyli coś jak Dos Navigator, ale pod Windows, czyli właśnie Win Navigator (inwencją w tworzeniu nazw programów to oni nie grzeszą). Gdy zobaczyłem ten program na CDku CDA 9/99 (*), aż wrzasnąłem z radości. Niestety, po chwili, gdy bliżej przyjrzałem się programowi, mina mi troszkę zrzedła. Wprawdzie program jest (i taki jest jego cel) znakomitym managerem plików, to jednak w stosunku do DN poczyniono duży krok wstecz, jeśli idzie o przydatność programu dla "grzebaczy". Czemu? Po pierwsze jakoś nie mogę znaleźć tam opcji konwersji pliku HEX/ASCII, co praktycznie eliminuje program jako narzędzie do edycji save'ów. Ponadto kalkulator jest tylko dla liczb w systemie dziesiętnym... Tak więc - nie polecam tego programu tym, którzy szukają dobrego narzędzia edycji plików. Nic tu po Was, nic tu dla Was :(. WIELKA szkoda. (Ale jeśli chcecie mieć fajnego managera - jest lepszy od WinCommandera i ma masę świetnych opcji, których nie było w DN). Dlatego nawet nie będę robił mu podsumowania - bo co tu podsumowywać?

(*) - jeśli chcesz go instalować z Cdka, sugeruję, by zrobić to manualnie, bez korzystania z menu.

•SaveGame Editor Construction Kit

Jak sama nazwa wskazuje, jest to prawdziwy kombajn przeznaczony dla takich jak my. Program jest w dwóch wersjach: niemieckiej i angielskiej (obie są shareware'ami). Zasadniczo jest programem dosowskim, ale działa też pod Windows. Właściwie trudno powiedzie coś nowego o jego możliwościach, gdyż ma w sobie to wszystko, co powinien mieć porządny edytor: kalkulator (choć o dość udziwnionej obsłudze), podgląd HE/ASCII z możliwością wyszukiwania zadanych wartości itd. Zresztą jego obsługa, choć nietrudna, jest jedną z wad tego programu. Mam wrażenie, że autorzy chcieli bardzo, by w niczym nie była podobna do nieformalnego standardu, jaki wyrobił się w programach tego typu. I udało się im :). Możecie być pewni, że żaden klawisz nie ma tu takiego znaczenia, do jakiego przywykliście. No, ale to jest do przebolenia, bo po jakimś czasie łapie się nowe obłożenie funkcji i skrótów klawiszowych i jest OK. Czym natomiast może się ten program pochwalić? Otóż powiem szczerze, że tych opcji specjalnie nie testowałem - ale wychodzi na to, że możemy edytować także grafikę (???) oraz - co więcej - możemy (na co wskazuje nazwa) robić edytory "na własny rozmiar". Tj. generować edytory save'ów przystosowane czy to do własnych preferencji, czy to do konkretnych gier. Temat jest na tyle ciekawy, że obiecuję wkrótce zająć się nim szerzej, bo to może być program na miarę Magic Trainer Creatora. No ale dziś oceniamy go jako klasyczny edytor save'ów i przy tym na razie pozostańmy...

Ocena: * * * *
Prostota obsługi: * * *
Możliwości: * * * *

Plusy:
•Choć pod DOS ale działa i w sesji DOS spod Win
•Fajny "kombajn"

Minusy:
•Mało przyjazna obsługa
•Brak opcji porównywania plików

Wniosek: Dobry, rozbudowany program, mający właściwie wszystko, co trzeba. Nie jest najwygodniejszy w obsłudze, ale można do tego przywyknąć, a wówczas pięknie się nam odpłaci. A jak się jeszcze doda możliwości wynikające z tytułu... warto go mieć! Postaram się wrzucić go na następny CDek w CD-Action.

POPRAWKI DO GIER

•Need for Speed: High Stakes
Edytuj plik PLAYERS.CDB, znajdziesz go w katalogu SaveData\DB. W komórki o adresie 3E i 3F wpisz kolejno FF i 55. Efekt? $3500000000! Można za to troszkę zaszaleć :).

•Midtown Madness
Edytuj plik ui.ar. Pod jego koniec są ciekawe rzeczy, które można pozmieniać. Trasy, dostęp do wozów itd. Nie mogę gwarantować, że podane tu adresy będą stałe - no, ale jeśli u Was będą inne, to niewiele - a przynajmniej wiecie, gdzie szukać, nie?

Tu odblokowujemy następny wyścig	- 012f7b36
Ile naraz odblokujemy tras	- 012f7b4a
VW New Beetle	- 012f7b5e
City Bus	- 012f7c30
Cadillac Eldorado	- 012f7d02
Ford Mustang Cruiser	- 012f7dde
Ford F-350	- 012f7eb0
Ford Mustang Fastback	- 012f782
Ford Mustang GT	- 012f805e
Panoz GTR-1	- 012f813a
Panoz Roadster	- 012f822a
Freightliner Century	- 012f82fc

A co wpisywać? Zera. Czyli 0 lub 00 lub 00 00. To już ustalcie eksperymentalnie. Np. Panoza odblokowuje 00 00.

•Shattered Light
W katalogu Characters znajdź swój plik (z rozszerzeniem *.dat, gdzie * to nazwa nadana przez Ciebie). Edytuj go - oto adresy, gdzie ukryte są parametry postaci (adres tym razem w hexach)
1D Body Points, 21 Mana, 25 Strength, 29 Concentration, 2D Dexterity, 31 Acc, 35 Defense, 39 Willpower, 3D Number of Spells.
Lojalnie uprzedzam, żeby nie przeginać z wysokością poprawek skillów, gdyż gra może się zbuntować i zawisnąć.

•Tank Racer
Edytuj pliki typu taknsave.dat. W komórkę 04 wpisz FF, podobnie postąp z komórką 0F. Teraz już nikt ci nie podskoczy...

•Warzone 2100
Kopsnij się do katalogu, gdzie są save'y gry (nietrudno go znaleźć...:)). Znajdź swój save*, będzie podzielony na mnóstwo małych plików). Szukaj tych z rozszerzeniem .gam, tj. xxx.gam, gdzie xxx to nazwa, jaką nadałeś save'owi. Edytuj taki plik. W komórki 52-53-54 wpisz FF. Zrób save, uruchom grę i ciesz się ponad 16.000.000 energii.

Draco

Listy

Witam wszystkich w pierwszej powakacyjnej edycji naszego działu. Jak widać, większość zamieszczonych poniżej listów to wynik Waszych zmagań z grami. I jest to zjawisko bardzo pozytywne! W końcu ma to być rubryka dla was, a w inny sposób zapełnić jej nie sposób. Nie znaczy to oczywiście, iż wycofujemy się z naszych podpowiedzi - po prostu obecnie większość takich listów przychodzi pocztą elektroniczną i w taki sam sposób na nie odpowiadamy. Wersje papierowe nadal będą na łamy trafiać, podobnie zresztą jak i elektronicznie przysłane podpowiedzi, tipsy czy opisy grzebania. A teraz, po sprawach organizacyjnych, pora już na Wasze listy.

Na początek porcja waszych odkryć:

STONEKEEP

Poziom energii można zmienić w pliku gameinfo.sav pod adresami:
Drake: 154, 156; Farli: 623, 625
Karzak: fc1, fc3; Dombur: af2, af4

Pierwsze adresy odpowiadają za poziom energii rzeczywistej, drugie natomiast za ilość maksymalnej energii dostępnej na danym etapie gry.

mr.jaffa

INCUBATION

Savegame
Offsety liczone od pierwszej litery imienia żołnierza
23 - żywotność (maksymalnie 20)
24 - doświadczenie (maksymalnie 232)
34 - Scan Module
35 - Long Range Scan Module
36 - ?
37 - Light Stimulants
38 - Heavy Stimulants
39 - Target System
40 - Munition Pack
41 - Jet Pack
42 - Banner
43 - Explosion Pack
44 - Light Armor
45 - Standard Armor
46 - Attack Armor
47 - Heavy Armor
48 - Servo System
49 - Small Medkit
50 - Large Medkit
62 - Ilość amunicji do broni
64 - Broń według poniższej tabelki:
01 - Light Combat Gun
02 - Advanced Combat Gun
03 - Sniper Rifle
04 - Double Fire
05 - Heavy Machine Gun
06 - Rapid Fire Machine Gun
07 - Flame Thrower
08 - Mine Thrower
09 - Plasma Gun
10 - HiEnergy Laser
11 - MultiTarget Destroyer

ACES OF THE DEEP

Savegame
Poniższe dane odnoszą się do pliku nagranego w czasie patrolu:

Offset	Ilość bajtów	Zawartość
86d/56h	1	Ilość odbytych patroli
87d/57h	4	Tonaż zatopionych okrętów
91d/5Bh	4	Punkty
97d/81h	2	Ilość zatopionych okrętów
72d/48h	1	Stopień:
		00 - Leutnant
		01 - Oberleutnant
		02 - Kapitanleutnant
		03 - Korvettenkapitan
		04 - Fregattenkapitan
73d/49h	1	Odznaczenie
	00	Nic
	01	Krzyż żelazny
	02	Krzyż żelazny z liśćmi dębu
	03	Krzyż żelazny z liśćmi dębu i mieczami
	04 -	Krzyż żelazny z liśćmi, mieczami i diamentami
103d		Numer U-Boota

Sposób zmiany daty
Przyjmijmy, że data to 27.AUG.40
Szukamy sekwencji: 40d 00d 08d 00d 27d
Informacje o bajtach z daty: pierwszy to rok, trzeci to miesiąc, a piąty to dzień; drugi i czwarty są wolne
Po wpisaniu daty spoza przedziału 1939-1945 program się wiesza...

Szymon Kot

DARK COLONY

Dzięki za wyrąbistą grę, jaką jest Dark Colony. Skorzystałem z Waszej zachęty odnośnie eksperymentowania z parametrami jednostek. Oto efekty moich eksperymentów.
Jeśli chcecie zredukować koszty budowli i upgrade'ów do zera, to otwórzcie plik gamestat, a później postępujcie zależnie od wybranej strony.

Dla ludzi szukasz czegoś w rodzaju:
% Human exo center (building 16)
0 2000 206 0 0 0 0 -1
i w zależności od tego, co wpiszecie zamiast liczby czterocyfrowej, cena budowli wzrośnie lub zmaleje (np. wpisując 100 zmienisz koszt budowli z 2000 na 100), i tak aż do:% Alien buildings begins here.

Natomiast jeśli chcesz mieć wszystkie upgrade'y za darmo, to musisz znaleźć coś takiego:
%Human exploiter armour ability
%57 1000 108 2 6 1 02 -1
i postępuj jak wyżej.

Natomiast jeśli grasz obcymi, to poszukaj czegoś w rodzaju:
%Alien mind hive
30 1000 56 2 8 0 1
i postępuj jak w przypadku ludzi.

Łukasz "Snafu" Wężykowski

JAZZ JACKRABBIT 2 DEMO

Aby grać w Cooperative (teoretycznie w demo ta opcja nie jest dostępna... ■ jednak), oto co powinieneś zrobić:
1. Zacznij grać na Single Player,
2. Zachowaj stan gry i wyjdź,
3. Zacznij grać w Party Mode (Treasure Hunt),
4. Załaduj save.
Tak oto stałeś się posiadaczem dema nieplanowanego przez twórców gry.

Gremag

SimCity 3000

1. Otwórz i zamknij "power plants menu",
2. Otwórz i zamknij "rewards menu",
3. Otwórz i zamknij "garbage dispositał menu",
4. Otwórz "landmarks menu",
Po wykonaniu powyższego w samym menu "landmarks" masz dostęp do wszystkich (absolutnie wszystkich) budynków dostępnych w grze!

A teraz jedna podpowiedź:
Jack Orlando

Cześć! Nazywam się Michał. Mam 9 lat i paskudny problem z Jack Orlando. Nie mogę przejść początku. Nie wiem, co mam zrobić! SOS, pomóżcie mi!

Dobra, oto początek solucji publikowanej kiedyś na naszych łamach (dla przypomnienia: wszystkie teksty z Action Plusa - i nie tylko - znaleźć można na Tipsomaniaku):

Epizod I
Tego wieczoru, po wypiciu obowiązkowej kolejki whisky, jak zwykle wracałem z baru. Przy drzwiach zaczepił mnie znajomy bramkarz knajpy. Rozmowa z nim wprawiła mnie w szczególny nastrój; zacząłem przypominać sobie dawne chwile sławy. Wracając do domu wspominałem nagłówki gazet, czasy, gdy nazwisko Orlando nie było obce nawet merowi miasta. Niestety, "wszystko się zmienia", teraz jestem na dnie.

Z zadumy wyrwał mnie strzał - o tak, nadal dobrze pamiętam, jak brzmi Magnum 25. W zaułku zobaczyłem osuwającą się postać. Będąc w stanie "poskromionej świadomości", nie mogąc myśleć logicznie, bez zastanowienia wbiegłem w głąb zaułka. Zalała mnie nieprzyjemna dla oka szarość, z trudem rozpoznawałem otoczenie. Nagle potężny cios zwalił mnie z nóg. Nie mogłem się poruszyć, resztki świadomości zarejestrowały obraz mężczyzny ściągającego drabinkę ewakuacyjną... i ten przedmiot w jego ręce... to wyglądało jak... laska? Łomotanie w głowie stało się nie do zniesienia, posłusznie zamknąłem powieki, purpurowa otchłań wciągnęła moją świadomość.Przebudzenie było jak koszmar, niejednego przeżyłem kaca, ale to było naprawdę okropne. Rozbiegane myśli huczały mi w głowie, docierały do mnie jakieś głosy, strzępy słów, a później ktoś wykręcił mi ręce i poczułem chłód metalu na przegubach dłoni. Zaczynałem rozumieć sytuację, w której się znalazłem; trup leżący w kałuży krwi, dwóch służbistów i kajdanki na moich rękach. Dialog z policjantem był bez sensu, na nic zdały się tłumaczenia. Wepchnęli mnie do samochodu i odwieźli na komisariat. Przy wejściu do celi przywitał mnie znajomy głos. To był znany mi Włoch - Bernardo. Spotkanie Bernarda było moim fartem, ten makaroniarz nieraz w przeszłości dostarczał mi cennych informacji i tym razem warto było zaryzykować, znając jednak naturę Bernarda, trzeba było użyć pięści. Sypnął wszystko: "...to na zlecenie samego Don Scalettiego". Miłą pogawędkę przerwał strażnik, który zabrał mnie do gabinetu inspektora Toma Rogersa. Tom - mój stary przyjaciel - miał bardzo niewyraźną minę. Rozmowa z nim szybko się zakończyła, dał mi 48 godzin na udowodnienie swojej niewinności.

Przed domem zacząłem zastanawiać się nad swoim dalszym postępowaniem. Jednak najpierw postanowiłem się odświeżyć. Bez wahania wszedłem do domu. Dobyłem klucza spod wycieraczki i już miałem wejść do środka, gdy zatrzymał mnie znajomy głos. To była Alice, moja sąsiadka z naprzeciwka. Bez sprzeciwu przyjąłem od niej zaproszenie na kawę. W biurze szybko uwinąłem się ze sobą, jeszcze tylko spluwa, portfel, notatnik i już byłem u Alice. Zaoferowała swoją pomoc, gdy głównym tematem rozmowy było sprzątanie. Z biura przyniosłem Alice moją zmiotkę do kurzu, zaradna sąsiadka natychmiast zabrała się za porządki, zostawiając mnie samego w pokoju gościnnym. Postanowiłem pożyczyć sobie rękawic bokserskich jej męża, wziąłem także jabłko - tak na wszelki wypadek.

Mój detektywistyczny instynkt skierował mnie niezwłocznie na miejsce zbrodni. Efektem dokładnych oględzin był niedopałek cygara Black Death. W tym momencie przypomniałem sobie faceta wchodzącego po drabince ewakuacyjnej, niestety nie mogłem sprawdzić dachu, bo ta właśnie drabinka była podciągnięta. Musiałem znaleźć coś, co pomogłoby mi pokonać tę przeszkodę. Po drugiej stronie ulicy, w zaułku, znalazłem podkowę - tak na szczęście. Wróciłem. Postanowiłem sprawdzić zaułek obok mojego domu, bardzo interesującym wydał mi się wrak samochodu wystający spoza ściany zaułka. To trzeba było sprawdzić. I już to miałem, wewnątrz wraku leżała korba - ten przedmiot pozwoliłby ściągnąć drabinkę - gdy nagle, jak z pod ziemi, wyrósł przede mną ogromny Murzyn. Jego wyraz twarzy nie wróżył niczego dobrego. Natychmiast włożyłem podkowę do jednej z rękawic bokserskich, teraz mogłem przejść do konwersacji. Osiłek wyraźnie nie grzeszył inteligencją i wszelkie próby namówienia go, by pożyczył mi korby, spełzły na niczym. W pewnej chwili wyraźnie go zdenerwowałem, bo rzucił się na mnie z pięściami. Nie mógł jednak przewidzieć, jaką siłą dysponuje moja ręka uzbrojona w rękawicę z podkową w środku... Teraz bez jakiegokolwiek sprzeciwu zabrałem korbę. Ściągnięcie drabinki było już dziecinnie proste. Kilka szczebli i byłem na dachu. Widok był, owszem, ładny, nie mogłem jednak znaleźć niczego konkretnego, aż tu... pod nogami zauważyłem niewielki przedmiot, było to najzwyklejsze pudełko zapałek. Moją uwagę jednak przyciągnął napis NIGHTOGRAINS CLUB, wydało mi się to interesujące...

I to już wszystko w tym numerze, przypominam o grzebaniu i wynajdywaniu własnych podpowiedzi!

Podpowiadacz de Sufler



Jedna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tipsów, solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-game'ów, trainerów, patchy. Drivery, mnóstwo programów narzędziowych (np. do ściągania screenów, tworzenia trainerów, cheatowania gier, modyfikacji save). Także kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do: *FIFA, Rainbow Six, NFS 3* i innych gier, użytki dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... W sumie kilkaset Mb atrakcji!!! Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

cena: 25,00 zł.

Dostępne archiwalia

PLUS

1/99 cena 3,50

Instrukcja: F/A-18 Hornet 3.0

Solucje:
Age of Empires: Rise of Rome
Dune 2000
Fallout 2
Half-life
SIN
Tomb Raider III cz. 1
Trespasser

Poradniki:
NHL '99
Railroad Tycoon 2
Hacker
Poradnik Hackera cz. 1
Magic Trainer cz. 2
Poradnik Hackera cz. 3

2/99 cena 3,50

Intrukcja:
Flying Corps

Solucje:
Heretic II
King's Quest 8
Quest for Glory 5
Rogue Squadron
Grim Fandango
Heart of Darkness
Tomb Raider 3 część 2
Unreal część ostatnia
Warlords III - Darklord Rising

Poradniki:
Pyl
Fallout 2
Carmageddon 2
Poradnik hackera
Budka Suflera

5/99 cena 3,50

Instrukcja:
Dark Colony

Solucje:
Shogo: MAD PL
Delta Force
Turok 2: Seeds of Evil
Oddworld: Abe's Exoddus cz. 2
Worms Armageddon cz.2

Poradniki:
Alien vs. Predator cz. 1
SimCity 3000
Alpha Centauri
Poradnik Hackera cz. 5
Wytrychy cz. 1
Budka Suflera
Tipsy

7-8/99 cena 3,50

Instrukcja: Wacki

Solucje: Star Wars: The Phantom Menace
X-Wing Alliance cz. 2

Poradniki:
Big Race USA
Corsairs
Civilization: Call to Power
Roller Coaster Tycoon
Championship Manager 3
Need for Speed (tm): High Stakes
Starsiege
Poradnik Hackera
Wytrychy
Budka Suflera
Tipsy

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK........ 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK........ 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK........ 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK........ 25,00 zł

I/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN ....

na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę zł ....



Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN ....

na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę zł ....

Pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN ....

na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę zł ....

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN ....

na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000

stempel

podpis przyjmującego

pobrano opłatę zł ....

Tipsy

Aliens vs Predator

Naciśnij jednocześnie tyldę (~) i F12. Wpisz kod, naciśnij Enter.

WSZYSCY:
alienbot - masz bota - aliena!
god - God mode
light - światło wokół gracza
marinebot - bot (marine)
predobot - bot (Predator)
giveallweapons - broń i amunicja
showcoords - koordynaty
showfps - Fps
observer - Observer mode on/off

MARINE
freakoftheuniverse - God mode
PREDATOR
gimme_charge - energia na maxa
skullcollector - God mode
ALIEN
theonedeadlycreautureevercreated - God mode
winneroftheonegreatbattleoftheuniverse - wpisz, nie pożałujesz!!!!

Uwaga: gdyby kody nie działały - najpierw naciśnijcie Enter, wpiszcie kod, a jeśli nadal nie działają: Enter, kod, Enter.

I jeszcze coś nowego: rozpocznij grę na poziomie easy, wejdź do konsoli (klawisz ~) i wpisz:
RIPLEY_WAS_HERE. Efekt - ukryty bonusik...

Tipsy do wersji z patchem na save:
1. Zainstaluj patch umożliwiający robienie save'ów.
2. Dodaj do linii komend sekwencję -lampcxtr -debug (np. C:\Fox\Aliens Versus Predator -lampcxtr - debug).
Uruchom grę i wejdź do konsoli klawiszem tylda (~).
3. Wpisz w konsoli:
QUICKSAVE/QUICKLOAD - umożliwia save/load zawsze w 1-szym slocie
SAVE #/LOAD # - zamiast # wpisz liczbę 1-8; umożliwia save/load w slcie #
SAVESLEFT - pokazuje ilość save w obrębie levelu itd.
MOTIONTRACKERVOLUME # - głośność trackera (domyślna 1.0 - np. 0.75)

Anno 1602

Chcesz mieć dostęp do wszystkich misji? Edytuj (choćby spod Notatnika) plik game.dat, znajdź linię: Volume: -750, 0, -5?? i popraw -5 na 580. Uwaga, czasem ponoć zamiast -750 może tam występować inna wartość, więc bez paniki, że "u mnie nie ma takiej linii". Jest, jest.

Braveheart

W trybie 3D wciśnij klawisz DEL, by wysyłać komunikaty AI (sztuczna inteligencja???), a później wpisz jeden z koniższych kodów:
sesquipidilian - włącza cheaty AI
bannockburn - zabija wszystkich wrogów
the five hundred - zabija wszystkich twoich
dresden - zapala wszystkie budynki
steve reeves - wszyscy żołnierze jak gwoździe...
bucks fizz - wszyscy uciekają
bastille day - rozwala wszystkie mury
haemorrhage - wyłącza krew
killcam - zabija kamerzystę
lockup - niespodzianka

Delta Force

Naciśnij ' (apostrof) i wpisz:
iwillsurvive - god mode
raindropskeepfallinonmyhead - ??? (zdaje się, że chodzi tu o wsparcie artyleryjskie)
takeittothelimit - nieskończona aminicja
hitmewithyourbestshot - dziwne efekty na ekranie
closetoyou - niewidzialność

Descent 3 - full wersja

IveGotIt - masz wszystko
BurgerGod - god mode
TreeSquid - mapa
MoreClang - skok o level
DeadOfNight - niszczy boty
Testicus - cloak
FrameLength - ilość fps
ByeByeMonkey - zmiana kamer
Shananigans - dziwne tekstury
TubeRacer - 210 damage
Teletubbies - ???

Descent 3 (DEMO)

Wpisz podczas gry:
YUMMYFUNYON - god moed
FREEITUP - zabija wszystkich wrogów danym levelu
BLIMPIEBEST - full wszystkiego
MIGHTYAPHRODITE - cloak
FRAMETIME - ilość FPS
LONGCHIMP - zmienia ujęcia kamery
WEIRDTEXTURE - ciekawe tekstury

Drakan (demo)

Tipsy do DEMA. Naciśnij "talk button" (defaultowo jest to \), wpisz cheat, naciśnij Enter

sanctuary - god mode
smeghead - energia na maxa

Grand Theft Auto - London 1969

6661970 = nieskończone życie
tourettes = j/w ale naciśnij *, a dostaniesz broń
flashmotor = wszystkie levele
super well = j/w
travelcard = j/w + broń!
averyrichman = 999999999 points.
uaintnuffin = j/w + broń, naciśnij * a otrzymasz wszystkie znajdźki
rommel = debug mode

Heavy Gear 2

Naciśnij tyldę (~), wpisz kod:
set camti - god mode
set mission -wygrywasz daną misję

Hidden & Dangerous

Wpisz na screenie wyboru kampanii: unlockcheatmode (powinieneś usłyszeć dźwięk). Teraz możesz wpisywać cheaty (w



dowolnym miejscu gry):
zombie - żołnierz po śmierci powraca jako zombie
bighead - duże głowy
killthemall - wszyscy wrogowie giną
showtheend - pokazuje koniec gry
missiondone - zwycięsko zaliczasz misję
missionfail - domyśl się, to nietrudne :)
openalldoor - otwiera wszystkie drzwi
goodhealth - ulecza żołnierzy?
allammo - wszelka broń, amunicja itp.
laracroft - wpisz, zobacz... i baw się dobrze
enemylookf - patrzysz oczyma wroga
enemylookb - j/w ale z innego ujęcia
playercoords - podaje Twe koordynaty
noplayerhits - chyba god-mode ale pewności nie mam

Uwaga: całkiem możliwe, że są to kody do DEMA...

Jagged Alliance 2

Najpierw, na screenie taktycznym, naciśnij i trzymaj CTRL, po czym wpisz IGUANA. Zaktywizowałeś cheat-mode.

Teraz użyj kombinacji:
ALT+E - widzisz wszystko na mapie
ALT+T - teleportujesz zaznaczonego najemnika do miejsca, gdzie spoczywa kursor
ALT+O - wrogowie idą w piach!
ALT+D - odnawia punkty akcji zaznaczonemu najemnikowi
ALT+R - max. amunicji
ALT+W - ???
ALT+B - wróg pojawia się w miejscu kursora
ALT+C - j/w ale cywile
ALT+G - j/w ale najemnik
ALT+Y - użyj w trybie s-f...
ALT+I - losowo wybrana broń pojawia się tam, gdzie spoczywa kursor
ALT+K - pojawiają się granaty gazowe
ALT+Q - widzisz wnętrza budynków
CTRL+T - ???
CTRL+H - najemnik na którym spoczywa kursor nie czuje się najlepiej
CTRL+U - najemnik na którym spoczywa kursor jest uleczony
CTRL+O - przykra niespodzianka
CTRL+K - w miejscu na którym spoczywa kursor wybuchają granaty
CTRL+F - teoretycznie ilość fps ale często nie działa

Możesz także spróbować:
ALT+1 - pojawi się czołg (raczej nie do użycia)
ALT+2 - mała niespodzianka :)
ALT+4 - starzejemy się?
ALT+5 - większa niespodzianka :))

Uwaga: jeśli te cheaty nie działają, spróbujcie z cyframi na klawiaturze numerycznej.

Ostatni z tipsów działa tylko w "laptop view":
+ - macie o 100.000 $ więcej
- - tracicie 10.000 $

Jazz Jackrabbit 2: The Secret Files

jjgod - God mode
jjinv - God mode
jjguns - wszystkie bronie
jjammo - amunicja na fulla
jjrush - Sugar rush
jjfly - wielkie uszy, wpisz jeszcze raz by otrzymać lewitującą deskę
jjk - samozniszczenie
jjshield - włącza tarczę
jjnext - przeskakuje poziom
jjlight - i stała się światłość
jjbird - włącza ptasią pomoc
jjcoins - dostajesz monety
jjgems - dostajesz gemy
jjending - powrót do głównego menu
jjq - wyjście do windowsów
jjmorph - po pierwszym wpisaniu zmieniasz się w Spaza, za drugim w ptaszka, później w żabę, a na końcu znowu w siebie
jjnxt - przeskakujesz do następnego poziomu

Inne rozpoznawane kody (ale niczego nie robiące):
jjt, jjcolor, jjfire, jjnowall, jjcpu, jjd, jjpower

Jeff Gordon XS Racing

Wpisz w main menu, naciśnij Enter. Powinien rozlec się dźwięk. Jako pierwszy cheat wpisz icancheat, dopiero po nim można wpisywać inne:
ICANCHEAT - wspomniany aktywizator cheatów
CLIPPED - przenikamy przez ściany
RECKLESS - tak zwany Reckless mode

Wpisz w track selection menu:
COMEPLAY - ?
LAPSET # - ilość okrążeń
FREERIDE - planeta pepsi
FREEDRIVE - wszystkie trasy

Wpisz w car selection menu:
TAKEMEON - dodatkowe pojazdy
WIDEBODYOPEN - Speed Demon
WILDONEOPEN - Wraith Car
REDFURY - X-Wave Car
WILDONE - Jeff's Car

Kingpin: Life of Crime

Stratuj grę z dopiskiem do linii komend: +developer 1" (np. "C:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1). Terz klawiszem "`" wywołaj konsolę i wpisz:

IMMORTAL - god mode
NOCLIP - przechodzenie przez ściany
EXTRACRISPY - ???

W konsoli wpisz: GIVE [i tu jeden z poniższych kodów, naturalnie bez nawiasów], np. GIVE ALL:

ALL - masz wszystko
CASH ### - daje ### kasy
COIL - zwój (coil)
WATCH - zegarek
BATTERY - baterię
WHISKEY - wiadomo
CHEM_PLANT_KEY - klucz do Chemical Plant
FUSE - fuse
SHOP_KEY - klucz od Bait-Shop
WAREHOUSE_KEY - klucz do Warehouse
LIZZY HEAD - daje głowę Lizzy
SHIPYARD_KEY - klucz do Shipyard (stoczni)
OFFICE_KEY - klucz do Moker's Office
VALVE - Valve Handle
TICKET - bilet na Skytram
FLASHLIGHT - latarka

Broń. Tu również piszemy GIVE [nazwa broni] np. GIVE CROWBAR:

CROWBAR - łom
PISTOL - pistolet
SHOTGUN - dubeltówka
TOMMYGUN - pistolet maszynowy
HEAVY MACHINEGUN - ckm
GRENADE LAUNCHER - wyrzutnik grantaów
BAZOOKA - bazooka
FLAMETHROWER - miotacz ognia
BULLETS ### - ### pocisków
SHELLS ### - j/w ale do innej broni
308CAL ### - j/w
GRENADES ### - granaty
ROCKETS ### - rakiety
GAS ### - gaz
SPISTOL - tłumik na pistolet
PISTOL RELOAD - automatyczne przeładowywanie pistoletu

Pancerz i zdrowie. Tu identycznie: wpisz GIVE [nazwa]:
SMALL HEALTH - mała apteczka
LARGE HEALTH - duża apteczka
ADRENALINE - adrenalina
HEALTH - uzdrowienie
HELMET ARMOR - hełm
JACKET ARMOR - kamizelka
LEGS ARMOR - osłony na nogi
ARMOR - pełen pancerz

Mortyr

Kody do wpisania w konsoli (pojawia się po naciśnięciu klawisza ~):
.diagnostyka dozwolona
.diagnostyka zabroniona
.did
.diz
.goto
.gt
.prezes
.przemieszczanie
.wp
.wszystkie przedmioty
.zabij polowe
.zabij wrogow

N.I.C.E. 2

Podczas wyścigów włącz pauzę i wpisz:
machthree - samochód, który wyciąga 600 km/h
impact - niemilitowana amunicja w deathmatch mode
clementine - wybór dowolnej ligi
overkill - włącza "weapon mode" w championship
mccoy - animacje w menu
likepamela - ???
liselotte - wszystkie systemy na maksa (99)
nalice - wszystkie samochody
alloff - wyłącza cheat-mode

Rage of the Mages 2

Wejdź na mapę i naciśnij Enter. Wpisz: #Chicken lub #Coward by zaktywizować cheat mode. Teraz możesz wpisać poniższe tipsy:
#create (x) gld - Dodatkowa kasa (x = ilość)
#create None Gloves - Magic gloves, poprawia air skill
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword - ciekawa broń
hide map - ukrywa mapę
killall - zabija wszystkich wrogów
modify army +god - God mode
modify self +god - God mode
modify self +spells - wszystkie czary
pickup all - wszystkie znajdźki
show map - odkrywa mapę
victory - wygrałeś!

Requiem: Avenging Angel

Enter, wpisz tips, Enter
cstime - limit czasu?
CS3DNOW!ON - dla posiadaczy AMD z 3D Now!
CS3DNOW!OFF - wyłącza poprzedni
cheatcsmilton - aktywizuje cheaty
csstigmata - Medlab pass
csitems - Medlab pass
csshroud - pancerz i zdrowie na maxa
cshealth - zdrowie na maxa
csrosary - znajdźki
csammo - amunicja
csguns - broń
csyhwh - God mode
csessence - nieskończona "essense"
cshalt - zatrzymuje czas
cswire - ???
csvanish - i po wrogach!
cshost - brak grawitacji
csportal - drogi prowadzące do drzwi lśnią na żółto

A te sprawdźcie sami:

csmapper, cshide, csback, cs3dnow!on, cs3dnow!off, csunsqueeze, cssqueeze, csuntrace, cstrace, csunframe, csframe2, csframe, csclipmouse, csblah, csverbose, csnotimeouts, cstimeouts

Small Soldiers

W czasie gry naciśnij jednocześnie CTRL + Shift + X + S; tj. zacznij od naciśnięcia S, a potem inne klawisze. Gdy zrobiłeś to poprawnie poajwi się czerwona linia w lewym dolnym rogu ekranu. Teraz możesz wpisywać:

toys # - dostajesz # zabawek
clear - wyłącza fog of war
team # - ???

Star Wars Episode I - Racer

Gdy dokupujesz nowy element do swego pojazdu, naciśnij jednocześnie Shift + F4 + 4 - masz 1000$ więcej. Ale uwaga: można tak zrobić tylko 5x w czasie całej gry.

Tylko w prenumeracie *

* Prenumerata CD-Action
pozwala zaoszczędzić
sporo kasy. Możesz
mieć wszystko: swoją
ukochaną...
gazetę i starczy jeszcze
na wypad za miasto.
Zabierz ją ze sobą.
Prenumeratę oczywiście.



deusz P. Prociak PROFOT